HERKESE BEDAVA OYUN: RED ALERT DVD'DE!

Merhaba Dünya'lı. Ben dostum!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

EKİM 2008/10 | 6.50 YTL (KDV Dahil)
SAYI: 12 | ISSN: 1307-8933

PLAYSTATION 3'E DOPİNG YAPIN!

PLAYSTATION 3'ÜNÜZÜN KAPASİTESİNİ 320GB'A ÇIKARTIYORUZ!

STAR WARS: FORCE UNLEASHED

GÜÇ GERÇEKTEN DE ONUN YANINDA MI?

MOUNT & BLADE

TÜRK YAPIMI BU OYUNU BÜTÜN DÜNYA KONUŞUYOR

İNCELEME VE REHBERİYLE

SPORE

- STARCRAFT 2: 'GERÇEKTEN' OYNADIK!
- WARHAMMER ONLINE
- CRYSIS WARHEAD
- STALKER: CLEAR SKY
- MERCENARIES 2
- HEAVY RAIN
- GODFATHER 2
- DRAGON AGE
- ROCKBAND 2

K.K.T.C. 7.50 YTL. (KDV DAHİL)



ATI RADEON GRAPHICS NO.1 MANUFACTURER

Step into

the Game with the SAPPHIRE HD4000 series



SAPPHIRE HD4600 Series
HDMI - DX10.1 - CrossFireX - HDDVD/BluRay



SAPPHIRE HD4850 TOXIC
HDMI - OverClocked - QUIET Cooling - CrossFire



SAPPHIRE HD4870 TOXIC
HDMI - OverClocked - Vapor-X Cooling - CrossFire



SAPPHIRE HD4870 X2
Dual 4870 VPU's- HDMI - DX10.1 - CrossFire





HDMI™
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE









EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

SAATLİ MAARİF DERGİSİ

Allahım! Yine yılın o ayları geldi çattı. Hangi aylar mı? Hani şu okuldaysanız sınavların, vizelerin gözünüzü korkutmaya başladığı aylar. Hani şu, işteyseniz yılsonu bilançolarının, bir türlü yetişmeyen işlerin ve bir sonraki sene planlarının masanıza yığıldığı aylar. Hani şu bütün yıl boyunca oynamak için beklediğimiz, ağzımızın suyunu akıtan, avuçlarımızı kaşındıran bütün oyunların bir heyelan gibi üstünüze çullandığı aylar.

15 Eylül'de başlayan, Kasım'da doruğa ulaşan ve Aralık'ta beklenen bütün oyunların raflardaki yerlerini bulduğu bir dönem bu. İş, güç, okul sahibi oyun severleri oyunla yatıp kalkan tuhaf varlıklara dönüştüren bu döneme, şimdiye kadar sadece "yılbaşı furyası" deyip geçiyorduk. Ama belli ki bu dönemin daha iyi takip edilmeye ve okul, iş ve özel yaşantımız açısından daha iyi planlanmaya ihtiyacı var. Çünkü bir oyuncu için cennet gibi sayılabilecek bu dönem, kendimizi bir kaptırırsak bir kabusa dönüşebiliyor. Onca oyunun arasında beklediğimiz bir tanesini kaçırırsak, arkadaşımızın kantinde oyunun sonunu ağzından kaçırması durumunda travmaya girebiliyoruz (Berkant?).

İşte bu yüzden, yılın oyun açısından en bereketli dönemini gün be gün takip etmenizi, gelecek her oyunu bilmenizi, kendinizi, derslerinizi ve işlerinizi planlamanızı sağlayacak bir rehber dosya konusu hazırladık. Geleneksel hale getirmeyi düşündüğümüz bu dosya konusunun, "sıkı oyuncuyum" diyen herkesin işine yarayacağına inanıyoruz.

***

Ekim sayısının bizim için önemi büyük: 12. sayımızı tutuyorsunuz elinizde. Yani gelecek sayımızda birinci yaşımıza basıyoruz. Portal'dekinin aksine, bütün Oyungezer ekibi olarak gayet gerçek bir pasta yiyeceğiz. Artık o pasta kaç kilo olur, orasını bilemem tabii. Zorlu geçen 1 yıl boyunca bizimle birlikte olan sizlere de hoş bir iki sürprizimiz olacak tabii. Bunların ne olduğunu ancak gelecek sayıyı elinize aldığınızda anlayacaksınız (bir sonraki sayımızı da alın taktiği :)

Gelecek ay görüşmek dileğiyle, sevgiyle kalın.

Görsel Çalışma: Half-Life 2: Episode 3 - Advisor

içindekiler

360drc



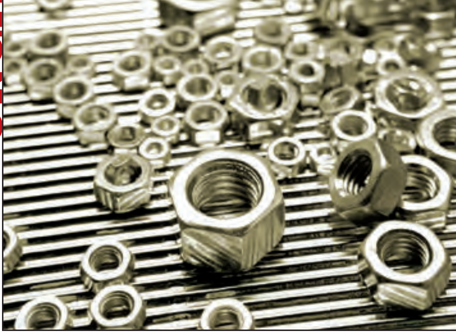
PC İNCELEME



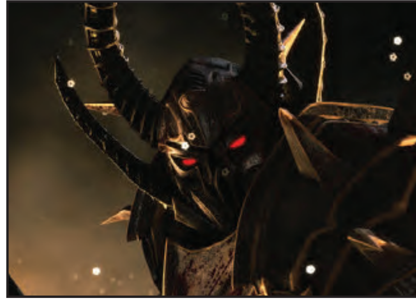
KONSOL İNCELEME







LOG-IN



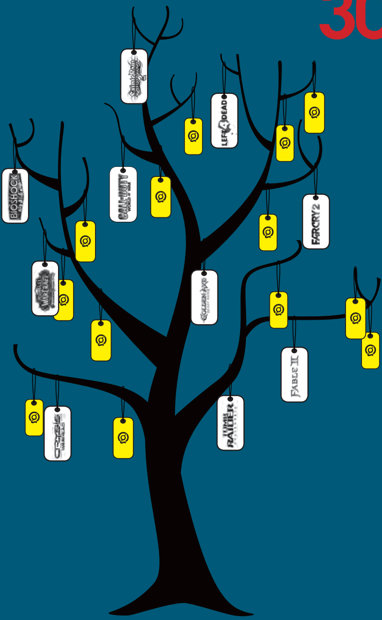
bakmadan geçmeyin





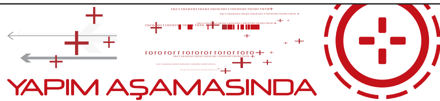


DOSYA



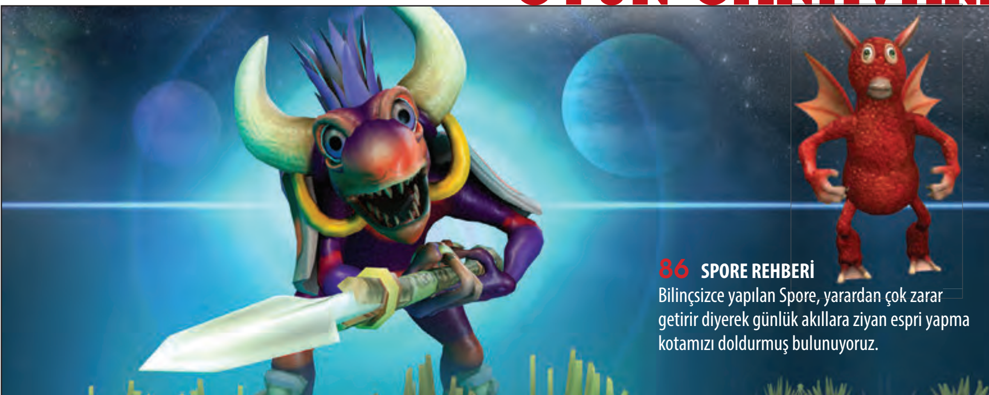
EKRAN DIŞI





YAPIM AŞAMASINDA

OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD

DVD YAKMA SANATI



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya www.oyungezer.com.tr adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğine şaşıracaksınız.

14 GÜNLÜK DENEME SÜRÜMÜ

EVE Online

Binlerce güneş sistemi, gerçek zamanlı karakter gelişimi, oyuncular tarafından kontrol edilen ekonomik yapı... Beşinci yaşını doldurmasına rağmen EVE Online, günümüzün en popüler devasa online oyunlarından birisi. Ve EVE Online için yayımlanan dokuzuncu genişleme paketi *Empyrean Age*'in 14 günlük ücretsiz deneme sürümü Oyungezer DVD'sinde. Hem de tüm gemiler, istasyonlar ve yıldız geçitleri için premium grafik içeriğiyle birlikte! Tek yapmanız gereken DVD'mizden oyunu yüklemek ve ardından **http://tinyurl.com/3nr9hq** adresine girip kendinize yeni bir hesap oluşturmak. Kayıt işlemi sırasında kredi kartı numaranızı paylaşmanız gerekmiyor. Ad, soyad ve doğum tarihi gibi klasik bilgiler yeterli. Uzay temalı bilim-kurgu oyunlarından hoşlanıyorsanız EVE Online tam da aradığınız oyun ama yine de kararsız kaldıysanız ve biraz gaza ihtiyaç duyuyorsanız Video bölümündeki EVE Online videolarına bir göz atmanızı öneriyoruz.



İYİ Kİ DOĞDUN C&C!

Command & Conquer: Red Alert

Toplamda 25 milyondan fazla kopyası satılan *Command & Conquer* serisinin 13. yılı şerefine, Red Alert'ü ücretsiz olarak dağıtıyoruz! (Asıl dağıtan EA tabii, biz bir nevi elçi olduk.) Ancak kendisi gayet eski bir oyun olduğu için kurulum işlemi de XP ve Vista gibi günümüzün işletim sistemlerinde biraz problemli. O yüzden oyunu ağız tadıyla oynayabilmeniz için yapmanız gerekenleri hemen adım adım anlatmaya başlayalım.

DVD arayüzünde Red Alert seçiliyken *Yükle* düğmesine bastığınızda açılan pencerede üç adet dosyayla karşılaşacaksınız. Bu dosyalardan ikisi Allied ve Soviet diskleri, diğeri ise oyunun 1.08 yaması. ISO formatındaki disklerin içeriklerini *Nero* benzeri bir uygulamayla boş bir CD veya DVD'ye yazabilir, *WinRAR* ile sabit diskinize çıkartabilir veya yine DVD'mizin Araçlar bölümünde bulabileceğiniz *Daemon Tools* adlı programla bir sanal sürücü olarak belirleyebilirsiniz. Bu aşamada bir sorun yaşarsanız forumlarımıza başvurmaktan çekinmeyin, mutlaka yardımcı oluruz.

Asıl işimiz şimdi başlıyor. Öncelikle Bilgisayarım'dan yüklemek istediğiniz diski açın. Duruma göre üzerine çift tıklamak yerine sağ tuşla tıklayıp *Aç* veya *Gözat* demeniz gerekebilir. Ardından **SETUP.EXE** dosyasına sağ tuşla tıklayın, *Seçenekler*'i seçin. Açılan pencereden *Uyumluluk* sekmesine gelin, *Uyumluluk modu* bölümünün altındaki kutuyu işaretleyip listeden *Windows 95*'i seçin ve *Tamam* düğmesine tıklayarak pencereyi kapatın. Artık **SETUP.EXE**'ye çift tıklayarak oyunu normal bir şekilde kurabilirsiniz. Oyunla birlikte DirectX 3.0'ı kurmak istemediğimiz için kurulum işlemi sırasında onunla ilgili seçeneğin işaretini kaldırmayı unutmayın tabii. 3.0 nedir yahu? (:

Şimdi oyunumuzu bir güzel yamayacağız, ses kartı ve yüksek çözünürlük desteğiyle cillop gibi olacak. İki paragraf yukarıda üç dosya arasında bir de yamadan bahsetmiştik hani; işte şimdi onu, **Red Alert Patch 1.08.EXE** isimli dosyayı oyunu yüklediğimiz klasörün içerisine kopyalıyoruz. Bu klasör eğer yükleme sırasında değiştirmediyseniz **C:\WESTWOOD\REDALERT** konumunda olmalı. Kopyaladıktan sonra üzerine çift tıkladığınızda aynı klasör içerisinde üç adet daha dosya oluşturacaktır. Bu dosyalar arasından **PATCH.EXE**'yi çalıştırın. Bitti mi? Hayır! Son olarak **RA95.EXE**'yi de aynı SETUP.EXE'de yaptığımız gibi Windows 95 uyumluluk moduna alıyoruz. Bitti mi? Evet, bitti. Vallahi bitti. O zaman başlasın *Hell March*!





DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN

5 ŞEY

1- FIFA 09
2- Fallout 3 videoları
3- WoW: WotLK videosu
4- Hikkikomori Quest RPG
5- Little Girl in Underland

360drc

White Knight Chronicles'tan
umudu kesmeye başlamıştık ama Tokyo Game Show'a gelirseniz görüşelim dedi. Görüşelim valla...

syf 14 >>



HASAT ZAMANI

Neredeyse bütün yılını sizi bu tarihlere hazırlamaya çalışarak geçirdi 360drc. Bir yerlerinde çıkış tarihi olarak Ekim, Kasım, Aralık yazan oyunları önceden yokladı, tarttı biçti, bazıları için heyecanlandı, bazılarıyla mesafeyi korudu ve şimdi hemen hemen hepsiyle tek tek yüzleşme zamanı geldi... Gerçi bundan sonrası OGZ İnceleme Masası'nın işi, 360drc'yi bağlamıyor ama işte 2 pikselli halini bildiği oyunların bitmiş hallerini karşısında görünce heyecanlanmadan da edemiyor kendisi.

Bu ay 360drc'ye saplanan oyunlar da çıkacak mı gerçekten yakında (ya da bir gün, uzakta da olsa)? Bir yıl kadar önce açıklandığında gerçek olduğuna bile inanmakta zorlandığımız Starcraft II'yi şimdi oynamış olarak bir kez daha sayfalarımıza almak... Örneğin altından bir oyun çıkıp çıkmayacağından bile emin olmadığımız Heavy Rain'in, en kıymetli parçasını yani hissini bugün sezebilir hale gelmek... Mart'ta kapağa taşıdığımız Red Alert 3'ün betasını kurcalamak... Çok beklediğimiz bu oyunlar birer birer 360drc'nin hakimiyet bölgesinden çıktığında biz ne yapıyor olacağız? Sektör, bize yeni heyecanlar ver. Ayrıca Brütal Legend'ı da ertelemeyin artık.

C. SERPİL ULUTÜRK

360drc iç açılar

ŞUBAT 2009



GODFATHER II

AKSİYON VE STRATEJİNİN YENİ BULUŞMA NOKTASI MI? -OLGAY ERTEZ

İşte karşınızda "bir dokun, bin ah işit" temasının güzide oyunlarından biri. Godfather serisini ister kitapları, isterse filmleri olsun cidden çok seven biri olarak sabırsızlıkla beklemiştim ilk Godfather oyununu ve bütün heyecanıma rağmen çıktığında o kadar büyük hayal kırıklığı yaşatmıştı ki şu an anlatmaya kalksam sayfalara sığmaz. Çünkü tanıtım videolarında gösterilen animasyonların, yumuşak hatlı grafiklerin, filmle perçinlenen kurgunun yerinde yeller esiyordu. Boş zamanlarımı değerlendirmek için, aslında gayet vakit öldürmek için oynayacağım ortalama bir oyun olmaktan öteye geçememişti o çok beklediğim Godfather. Sütten ağzı yandı mı bir kere insanın, yoğurdu da üfleyerek yeme alışkanlığı otomatikman devreye giriyor. Hal böyle olunca da ister istemez Godfather II konusunda da biraz şüphe doğuyor.

Oysa Godfather II, o kadar iddialı ki… En büyük iddiası da **The Don's View** ve **BlackHand** sistemleri ile aksiyon ve strateji türünü harmanlamak. Fikir de şu noktadan çıkıyor; "Ben koskoca Corleone ailesine Godfather olmuşum da neden en ufak işe bile ben gidiyorum?" İlk oyunun sonunda düştüğümüz bu durum gayet mantıksızdı tabii. İtalyan mafiozi hiyerarşisinden çokça etkilenen Godfather II yapım ekibi, uzun uğraşlar sonunda bunu **BlackHand** sistemi ile oyuna entegre etmeye karar vermiş. Nedir bu BlackHand? En basit haliyle, yönetilecek aile mensupları, onların özellikleri, hiyerarşisi ve onlara verdiğimiz görevler. Çeşitli niteliklerdeki bu mafya üyelerine görevler verebilecek, hatta işinde iyi olanları hiyerarşide ilerletip yanımıza bile aldırabileceğiz. Kuşkusuz bu aile üyelerinden bazısını yanımıza alıp, hep birlikte gideceğimiz görevler de olacak. İşte bu noktada yapay zekânın kalitesini görmeden bir şey diyebilmek oldukça güç. Anlatılan sistem kulağa çok hoş geliyor, tasarlandığı gibi uygulanabilirse ve gerçekçilik de korunursa tadından yenmeyecek bir oynanış sunabilir ama yapay zekâ kesinlikle bu işin kilit noktası olacak.

İkinci sistem ise daha çok oyunun strateji damarını besliyor: **The Don's View.** Diğer ailelerle olan ilişkilerin yönetildiği, kontrol bölgelerindeki durumun izlendiği, politika yapılan, BlackHand sisteminde yetiştirdiğimiz adamlarımıza görevler verdiğimiz asıl yönetim sistemi bu. Tüm bunların tatbik edildiği gerçek zamanlı bir suç bölgesinden bahsediliyor. Godfather olarak en çok zaman harcayacağımız yerin burası ve oyunun asıl amacın da aksiyondan çok kurduğumuz planları uygulamak olduğunu vurguluyor yapımcı ekip. Bu noktada da hemen akıllara bunca strateji ve yönetim içinde hikâye ile nasıl bir bağ kurulabileceği geliyor. İşte o konu pek net değil, yan sayfada okuyacağınız röportaja rağmen hem de. Seriyi sevenler için filmle paralel gidildiğini, filmle olan bağlantıların ve geçişlerin özellikle dikkate alındığı söylense de bunun nasıl gerçekleşeceği şimdilik muamma.

ŞCR/ EA Redwood Shores

EA'in kalbi sayılan Redwood Shores, tabii ki çok bilinen yapımlarla dolu bir geçmişe sahip.

LotR: The Two Towers (2002)
Yüzüklerin Efendisi'ne oyun yapmak ateşten gömlek giymek gibidir. Redwood ekibi bu gerilimi iyi atlatmıştı.

James Bond: From Russia with Love (2005)
Yine bir Hollywood lisansı, yine Redwood. Bu kez ciddi bir olmamışlık vardı ama.

KISACA
Tür: Aksiyon
Yapım: EA Redwood Shores
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış: Şubat 2009
Web: ea.godfather.com





Godfather II'nin bir iddiası da ilk oyuna göre çok daha fazla film havasında olması.



Bir daha gömleğimle ilgili abuk subuk şakalar yapmanı istemiyorum Lucio.

> Commodore 64 sahiplerinin yüreğini hoplatacak haber: Carrier Command, Gaea Mission adını ismine ekleyerek yeniden yapılıyor! > Company of Heroes için Tales of Valor isimli ikinci bir ek görev >>



BİR OYUN ÖLDÜRMEZSE ÖTEKİ ÖLDÜRÜR

GODFATHER II'NİN ÜRÜN MÜDÜRÜ RONNİE SCHAFFER'I YENİ GODFATHER'DAN NE BEKLEMEMİZ GEREKTİĞİ KONUSUNDA BİRAZCIK SIKIŞTIRDIK…

OGZ: İlk Godfather atmosferin zayıflığı sebebiyle eleştirilmişti. Godfather II'de bu açıdan bir değişiklik var mı?
Ronnie: İlk Godfather'da eksik olan çok önemli bir şey vardı. Baba olmak nasıl bir his? Gerçek bir Baba nelerle uğraşır? İşte bu yüzden Baba'nın görüşü (Don's View) ekranını ekledik oyuna. Bu ekranda sadece Carleone ailesinin değil, tüm rakip ailelerin nerelere sahip olduğunu, ne kadar güçlü olduklarını görebileceğiz.

OGZ: Filmdeki aileleri ve karakterleri oynayabiliyor muyuz?
Ronnie: Direk filmlerden alınmış görevleriniz olacak ama filmlerdeki karakterleri biz oynamıyoruz. Ama kendi aile ağacınızı oluşturabileceksiniz, bir yenilik olarak. Burada çeşitli rol yapma öğeleri var. Görevleri başardıkça aile üyeleriniz rütbe atlıyor ve yeni özellikler kazanıyorlar. Engineer, Medic, Arsonist gibi yetenekleri olan gangsterlerinizle stratejik hamleler yapabileceksiniz.

OGZ: Hikâyeden biraz bahseder misiniz?
Ronnie: Oyun 1960'larda ve Miami, Havana, New York olmak üzere 3 şehirde geçiyor. Godfather 1'de en alttan başlayıp Baba olmaya çalışıyordunuz. Godfather 2'ye direk Baba olarak başlıyorsunuz. Milletin ayak işlerini yapmak yok artık. Stratejik görüşte yapabileceğiniz birçok şey var. Oyundaki "mekanlar" size para ve prestij kazandırdığı gibi, ailenizin genişlemesini de sağlıyor. İsterseniz mekan bile bombalatabiliyorsunuz. Bombalanan mekanlar bir haftalığına oyundan çıkıyorlar. Ölen adamlarınız da hastaneye gidip bir haftalığına oyundan çıkıyorlar. Ayrıca GF2'de önemli kişileri "satın" alabiliyorsunuz. Vali, sendika yöneticisi, polis… Oyunda hepsinin bir fiyatı var.

OGZ: Peki kontroller? Neleri ve nasıl yöneteceğiz?
Ronnie: Pek çok şeyi aynı kontrol etmeniz gerektiği için bazı aşamalarda işinizi kolaylaştırmak istedik. Örneğin ekip halinde bir mekâna girdiğinizde kontrollerin oldukça basite indirgendiğini göreceksiniz. Godfather II bir taktik aksiyon oyunu değil, sadece "Şuraya git" ve "Özel gücünü kullan" olmak üzere iki buton var her adamın altında. Geriye kalan işleri yapay zekâ kendi hallediyor. Bunun dışında çeşitli işlerinizden kazandığınız paralarla adamlarınızın maaşlarını ödüyor, mekânlarınıza koruma tutuyor, saldırılarda hasar alan mekânların tamiratını yaptırıyorsunuz. Diğer yandan, rakip ailelerin yapay zekâsı sizin hareketlerinize duygusal olarak da karşılık verecek. Bir bölgeyi ele geçirdiğinizde hemen geri almak isteyecekler, çünkü prestijlerinin düştüğünü düşünecekler. Yeni hikâye görevlerini açmak için yeni "mekânlar" ele geçirmeniz ve bunları elinizde tutmanız gerekiyor.

OGZ: Bir de kesin çıkış tarihini sizin ağzınızdan?
Ronnie: Oyun Şubat'ta PC, PS3 ve Xbox 360 için çıkıyor.



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Mount & Blade Rüzgarı
Yapımcılığını yıllardır tamamen Türklerin yürüttüğü bağımsız oyun Mount & Blade gamerankings.com'da %76 not ortalamasıyla 2008'in en iyi 50 oyunu arasına girdi!

En sonunda, Elite!

David Braben The Outsider adlı entrika dolu oyunu bitirir bitirmez, bilinen evreni içeren uzay/ticaret/simülasyon/ savaş oyunu Elite'in 4'üncüsünü yapmaya koyulacağını söyledi.

Emrah Koş! PC Oyunculuğu Ölüyor…

…diyenlere gülüp geçiniz. Kutulu oyun satışları konsollar kadar fazla olmasa da, online oyunlar ve dijital download sistemlerinin satışlarından gelen 10.7 milyar dolarla PC, pastanın %25'inden fazlasına sahip.

Bay bay, Bay Thompson
Açtığı gereksiz davalarla oyun firmalarını meşgul eden avukat Jack Thompson'ın açtığı 31 davanın 27'sinin görevi kötüye kullanma amaçlı olduğuna hüküm verildi.

Şaka değil mi? Lütfen şaka deyin!
Çektiği birbirinden berbat filmlerle, filme çekecek oyun bırakmayan Uwe Boll, artık kendi oyunlarını yapıyor. İlk oyunu da Vietnam'da geçen 1968 Tunnel Rats… Tabii ki hemen akabinde filmini de yapacak.

25000 x 300 - ?
Atari ve Codemasters'ın da içinde olduğu 5 firma, 25.000 kişiye kopya oyun indirdikleri için 300'er poundluk ceza kesti. Siz ilk önce aşağıdaki gibi saçma kopya koruma yöntemlerinden vazgeçin de!

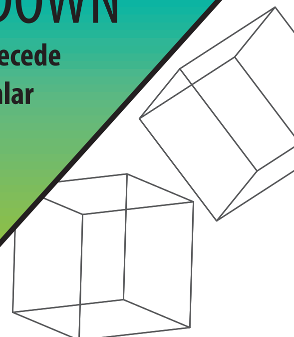
EA ve Süper Kopya Koruması

Aman format atmayın. Yoksa kutulu Spore'unuz ve Crysis Warhead'iniz çöpe gidebilir. EA'in yeni kopya koruma sistemi, bu iki oyunu sadece 3 kez kurmanıza izin veriyor.

Banned in Turkey!
Made in Turkey ne kadar mutlu ediyorsa, internette yeni bir çılgınlık halini alan Banned in Turkey etiketi de o kadar utanç veriyor. Tabii esas çılgınlık neredeyse bütün web sitelerine erişimi kesmeye kararlı mercilerin yaptığı…

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



>> paketi yapılıyor. > Diablo 3'ün Diablo üçlemesinin sonu olduğu söyleyen tasarımcı Jay Wilson "ama bu Diablo'nun sonu olacak demek değil" diye ağzından kaçırdı :) > Medal of Honor serisi de abisi Call of



HEAVY RAIN



THE ORIGAMI KILLER

COS' THIS IS HARDCORE - K. MEHMET KENTEL

*Bu sayfayı doldurmaya başlamadan önce kalktım bilgisayarın başından, bir aynanın karşısına geçtim. Kendime baktım. Yakınlaştım, gözlerime baktım. Kıpkırmızıydı gözlerim. Geri çekildim. Yüzümdeki ifadenin ne olduğunu anlamaya çalıştım. Gülümsedim, kıkırdadım, kahkaha attım; bir gök gürültüsü duyuldu binlerce kilometre uzaktan. Sustum. Gözlerimin içine baktım. Sinirlendim, öfkelendim, nefret ettim, bağırdım. Gök bir kez daha patladı, artık daha yakındı. Sustum. Aynadaki yansımam netliğini kaybetti, şaşırdım. Gözlerim buğulanmıştı. Bir damla düştü yere. Bir damla çarptı pencereye. Ben ağladım. Gökler ağladı. Sonsuz bir bis içinde tekrarlayan hüzünlü bir keman sesi eşlik etti ağlamamıza. Ve sonra **"Yağmur tam dört yıl, on bir ay, iki gün yağdı.*"***



Bu sayfayı doldurmaya başlamadan önce *Heavy Rain* hakkında bildiklerimi tazeledim. Oyunun E3'te yayınlanan son tanıtım videosunu yeniden izledim. Yapılmış diğer ön incelemeleri okudum, röportajların üzerinden geçtim, forumlara baktım. İki senelik teknoloji demosunu kimbilir kaçıncı kez, ama teknolojisine değil, yaratıcılığına hayran olarak bir kez daha izledim. Bu sayfayı doldurmaya başlamadan önce, *Merry Smith*'in gözlerinin içine baktım. Çekingenliğini gördüm önce. Sonra tutkusunu. Aşkını. Şaşkınlığını. Sonra üzüntüsü öfkesine karıştı Merry Smith'in, gözlerinde intikamı gördüm. Merry Smith'in gözlerinde kendi gözlerimi gördüm. *Heavy Rain*'de daha önce hiç yapılmamış bir şeyi gördüm. Ve sonra yağmurlar susmadı...

SİZE "CASUAL" DESEM HOŞUNUZA GİDER MİYDİ?

Quantic Dreams'in daha önce yapılmamış bir şey yapıyor olması şaşırtıcı değil elbette. *Omikron: The Nomad Soul* ve *Fahrenheit* gibi, "oyun sanatı" diye bir şeyden bahsedebiliyorsak eğer bunun en leziz ve sıradışı örneklerinden ikisine imza atmış bir firma o. On sene içinde çıkarttıkları iki oyunda da oyunların geleneklerine meydan okumuş, kimsenin cesaret edemediği şeyler yapmışlardı. Öyle gözüküyor ki Heavy Rain şu ana kadar yaptıkları en güzel ve değişik şey olacak. Quantic Dreams'in başkanı ve Heavy Rain'in yaratıcısı David Cage, yeni oyunlarının yetişkinler için olacağını ve oyun klişelerinden mümkün olduğunca arınacağını söylüyor. Bunu yaparken, benim oyun dergiciliğine başladığımdan beri kafamı kurcalayan bir sorunu da deşiyor: "Casual vs. hardcore" oyun/oyuncu ayrımının oyunları nitelemekte nasıl yetersiz kaldığı. Hayatını oyun oynayarak geçirmeyen, dolayısıyla refleksleri gece-gündüz *Counter Strike* oynayan birisine göre çok daha yetersiz olan, oyun klişelerini ve yapım hilelerini ezberlememiş ama oynadığı oyundan, tıpkı izlediği film ve okuduğu kitap gibi bir hikâye, derinlik, anlam, his bekleyen insanlara "casual" oyuncu diyoruz örneğin. Tıpkı hayatlarında sadece *Sims* oynayanlara


Böylesi daha önce yapılmadı.

ŞCR / Quantic Dreams

Her zaman "başka şeyler" söyleyen bir ekip oldu Quantic ve hep başka türlü dokundu oyunlara.

Omikron: The Nomad Soul (1999)
İçinde David Bowie konseri olan ilk oyun! Daha ne olsun.

Fahrenheit (2005)
Bu bir film miydi, yoksa bir oyun mu? Fahrenheit ağzımızı bir karış açık bırakıp geçmişti.

Duty'yi taklit edip günümüze taşınıyor. İsmi Operation Anaconda olan oyun Afganistan'da geçecek. > Call of Duty World at War'un PC için gerektirdiği sistem açıklandı: 3 Ghz işlemci, 512 MB bellek, >>

dediğimiz gibi. Bu saçmalığın farkında olan Cage, Heavy Rain'i böyle bir sınıflandırmaya sokmayı reddediyor: "Oyunumuzu herkes oynayabilecek" diyor, "hikâye anlatmaktan ve dinlemekten keyif alan herkes." Ve emin olabiliriz ki bu deneyim kesinlikle rahat ("casual") bir deneyim olmayacak.

BÜTÜN KLİŞELER NEREYE GİTTİLER?

Heavy Rain'de süper güçler, canavarlar, üçüncü türden yakınlaşmalar falan olmayacak. Oyun gerçek bir dünyada, gerçek karakterlerin ekseninde ve bir *film noir (kara film)* atmosferi içinde geçecek. Cage, Heavy Rain'in oyuncuyla kurduğu ilişkinin daha önce hiçbir oyunun kuramadığı kadar yoğun ve geniş bir düzlemde olacağını söylüyor. onu etkisiz hale getirmemiz mümkün. Oyun burada *Fahrenheit*'takine çok benzer bir sistem kullanıyor. Yapımcıların söylediğine ve şanslı gazetecilerin izleyip yazdığına göre, bu sahne her oynandığında farklı şeyler olacak. Zira oyunun çevreyle etkileşimi şu ana kadar gördüklerimizin en iyisi ve neredeyse her şeyi yapmakta özgürüz. Örneğin üzerimize saldıran adamı eğer henüz binaya girmeden, camdan görseymişiz, yatağın altına girip onun gitmesini bekleyebilirmişiz. David Cage "biz oyuncuların bu hikâyeyi izlemesini istemiyoruz, hikâyeyi kendileri anlatsın istiyoruz, kendi hikâyelerini oynasınlar, aynı anda hem yönetmen, hem senarist, hem de oyuncu olsunlar istiyoruz" diyor. Heavy Rain bunun gibi, her birini defalarca

Bitirmeden önce vermek istediğim son -ve kötü- bir bilgi ise, Heavy Rain'in sadece PS3 için geliştirildiği. Sanırım bu oyun bana PS3 aldırtan oyun olacak. Umarım...



Heyecanlı ve yetenekli aktristimiz kendini kanıtlamaya çalışıyor. O bunları yaparken, arka plan "gerçek" oluyor, tıpkı oyundaki gibi.

"İyi ve kötünün ne olduğu" sorusu burada anahtar rol oynuyor ve bu sadece bir bakış açısı meselesi. Ben ahlâki seçimlere çok inanıyorum ve onları ÇOK FAZLA kullanacağım."
David Cage – Heavy Rain'in yönetmeni



Oyuncusunu korkutan ve adrenalin vermekle yetinen bir oyun olmayacak Heavy Rain. Yönettiğimiz karakterle beraber "kendimizi boş, çaresiz hissettirecek", "ağlatacak". Bu deneyimi sağlamak için birçok silahı var Quantic Dreams'in, bunlardan en önemlisi geliştirdikleri müthiş hareket yakalama (motion capture) teknolojisi. 80 oyuncu kullanılan ve üç uzun metrajlı film süresi kadar çekim yapılan hareket yakalama sürecinin sonunda, genel vücut hareketlerini bir kenara bırakın, göz hareketlerini bile inanılmaz gerçekçi biçimde ekrana yansıtan bir seviyeye gelmiş durumda. Zaten Heavy Rain'in karşımıza ilk çıkışı, 2006 E3'te Quantic Dreams'in hareket yakalama teknolojisinin nelere kadir olduğunu gösteren bir teknoloji videosuyla olmuştu. "*Heavy Rain: Casting*" ismini taşıyan bu video, Heavy Rain adlı bir yapım için Merry Smith adlı aktrisin verdiği deneme çekimi olarak tasarlanmıştı. Videonun büyüleyiciliği, karşımızdaki oyuncunun hislerinin ekrana müthiş gerçekçi bir estetik ve yoğunlukla yansıyor oluşundaydı. Genç kadın heyecanlanıyor, üzülüyor, kızıyor, öfkeleniyor, ağlıyordu ve tüm bunları sadece gözünün hareketlerinden takip etmek mümkündü. Teknolojik yatırımını duygu aktarımını daha iyi kotarabilmek için kullanan Quantic Dreams, o gün bizi kendine bir kez daha hayran bırakmıştı.

Oyunun karşımıza "görüntülü" biçimde ikinci çıkışı ise bu seneki Leipzig Games Convention'da oldu. Bu kez elimizde kısa bir oyun içi video vardı. Merry Smith'e benzeyen genç bir kadın (adının "Madison" olduğunu biliyoruz), motoruyla bir eve gelir, eve pencereden girer. Ortalığı araştırır ve garip, cansız mankenler bulur. Farklı kamera açılarıyla sürekli temposu değişen bu sahne, bir adamın saldırısına uğramasıyla hızlanır. Videodan anladığımız kadarıyla, adam kahramanımızın üzerindeyken, çeşitli tuşlara basarak ondan kurtulmamız, baştan yazabileceğimiz 60 sahneye sahip olacak. Oyunun ana senaryosu kendi yolunu bir şekilde bulacak ama olayların nasıl bir yolda akacağı tamamen oyuncunun kontrolünde olacak. Bu arada bu oyun içi demonun aslında oyundan alınmadığını, tanıtım için yapılmış bir bonus bölümü olduğunu söyleyelim. Heavy Rain'in "gerçek" senaryosu, dört farklı karakterin ekseninde geçecek. Bunlardan biri Cage'in söylediğine göre "yaptıklarını meşrulaştırmaya çalışan bir baba" olacak.

Quantic Dreams'in oynanışa getirdiği bir başka teknik yenilik, karakterin kafasının vücudundan ayrı kontrol edilebilecek olması. Yani oyuncu karakterin başını sağa sola çevirebilecek ve istersek ayaklarımız da başımızı takip edecek. Bu sayede oyuncunun vücut üzerinde tam bir hâkimiyet kurması ve çevreyle etkileşimin hem çok daha yoğun hem de daha kolay olması hedefleniyor. Demoyu anlatırken de dediğim gibi, oyunun kamera açıları da oyuncunun yaşadığı deneyimi arttırmak için özenle seçilmiş ve uygulanmışlar. Oyunda fiziksel gerçekçilik ve etkileşimi yükseltmek için AGEIA'nın *PhysX* motorundan yararlanıldığını da biliyoruz.

YAĞMURDAN ÖNCE

Heavy Rain hakkında bilinmeyen çok fazla şey var. Senaryosunu bilmiyoruz, bir oyuna ne kadar benzeyecek bilmiyoruz. Bir oyuna benzememek bir oyun için iyi midir, bunu da henüz bilemiyoruz. Ama bildiğimiz şeyler var. Heavy Rain çıktığında -ki umarım 2009 sonbaharında çıkartmayı akıl edebilirler, bu sinemasal *tesadüf* için birkaç ay daha bekleyebilirim bençok yağmur yağacak. Bunu biliyoruz. İri damlalı ve yoğun olacak yağmurlar, gözlerimizi yaşartacak. Daha önce ekranlarda gördüğümüz hiçbir yağmura benzemeyecek.

Bu sayfayı doldurduktan sonra, başımı pencereden dışarı uzattım. Yağmur yağıyordu, yağmur hiç durmamıştı zaten. Islandım. Islaklıktan başka hiçbir şey ifade etmediğim o büyülü ana kadar öylesine durdum. Sonra, yanaklarımdan süzülen damlaları dilimle topladım. Tuzluydu. Daha önce tadına baktığım hiçbir yağmur suyuna benzemiyordu... Bir tekrar için ne yapmam gerektiğini biliyor musunuz? Çünkü bu gerçekten çok sert.

Yüzyıllık Yalnızlık – *Gabriel Garcia Marquez

KISACA

Tür: Aksiyon/Macera
Yapımcı: Quantic Dreams
Platform: PS3
Çıkış tarihi: 2009 sonu
Web: www.quanticdream.com

*"Albay Aureliano Buendia idam mangasının karşısına çıkarıldığında babasının onu buzu keşfetmeye götürdüğü günü anımsadı. O zamanlar dünya öylesine bakirdi ki şeylerin isimleri yoktu, bir şeyden bahsetmek istediğinizde onu parmağınızla göstermeniz gerekirdi."**







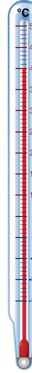
SEN HÂLÂ HAYATTA MISIN?

İyi ki de hayattasın. Valla sizi bilemeyiz ama bizim gizli gizli büyük bir heyecanımız var White Knight Story'ye karşı. 2 yıldır piyasadaki PlayStation 3 için yapılan ilk büyük çaplı Japon RYO'su ve Dragon Quest'i yapanlardan geliyor. Bu kadarı bile yüreğinizi kıpırdatmadıysa, ya siz jRYO'su sevmiyorsunuz ya da PS3'ünüz yok.

Neyse efendim, beyaz beyaz şövalyeler hakkında aldığımız son duyumlara göre (ki bir önceki duyumların üstünden 1 yıl geçmiş) oyun Tokyo Game Show'da oynanabilir durumda olacak. Kim gider, kim oynar bilemeyiz, karışmayız. Ama oyun 25 Aralık'ta Japonya'da piyasaya çıkıyor ve o gün bu oyunu getirtmemiz lazım. Yaşasın bölge kodu olmayan PlayStation 3, yazıklar olsun öğrenmesi çok zor Japon alfabesi!

CeBIT'TE OLAY VAR!

Henüz piyasaya çıkmamış oyunları görebilmek için diyar diyar gezmeye, Avupa'nın, Amerika'nın yollarını tutmaya alıştık ama bu kez evimizde yeni oyun görme mutluluğuna hazırlanıyoruz. 7-12 Ekim tarihleri arasında İstanbul'da düzenlenecek olan CeBIT Eurasia Bilişim Fuarı'nda TeknoSA standına mutlaka uğramanızı öneririz. Tomb Raider: Underworld, PES 2009, Killzone 2, Little Big Planet… Eeee, daha da var, Resistance 2, Motorstorm Pacific. Biz en iyisi bu haberi sayfa 30'daki dosya konumuza taşıyalım. Siz de okumaya oradan devam edin =) Çünkü olay düşündüğümüzden büyük çıktı…



40drc ATEŞ



"Bir sonraki projemiz bizi sevenlerin bizden hiç beklemediği bir oyun olacak. Böyle düşününce tam da bizden beklenen şeyi yapmış oluyoruz aslında."

(Ortada proje falan yok değil mi sevgili Peter?)

Lionhead'in patronu Peter Molyneux



"Guitar Hero oynayan nesli, elindeki samuray kılıcıyla birilerinin lanet kafasını kesen, bu sırada da bir goblin tarafından kıçından lazerle vurulan karakterlerin olduğu oyunları oynayanlara tercih ederim." (Sözünü ettiği oyunu gerçekten merak ettik. Fantastik bir şeymiş.)

Oasis'in solisti ve gitaristi Noel Gallagher



ESKİ ÇAMLAR BARDAK OLDU… PEKİ YA ESKİ RYO'LAR?

Kim, neden çamdan bardak yapar? Bu anlamsız atasözümüzden yola çıkarak yitip gittiğini sandığınız eski rol yapma oyunlarının yeniden geri gelmeye başladığını söylesek, sevinir miydiniz? Mesela, lisans hakkı Atari'nin elinde kalan Baldur's Gate'in üçüncü oyununun yapılmakta olduğu rivayetleri yeniden harlandı… İnansak mı? Buraya yazdığımıza göre inanmışız bile. Yapımcının kim olacağı şimdilik sır gibi saklansa da herkesin gönlünden eski Black Isle çalışanlarının kurduğu, Neverwinter Nights 2'nin yapımcısı Obsidian geçiyor. Ama onların elinde zaten yaptıkları iki oyun olduğundan (Aliens RPG ve Alpha Protocol) muhtemelen başka bir firma üzerinde çalışacak oyunun. Tabii bir yandan Atari'nin parasal durumunun hiç de iç açıcı olmadığı ve Alone in the Dark'tan sonra artık "büyük oyun projelerine" sıcak bakmadıklarını açıklamaları da bu rivayetin ateşini biraz küllendirdi.

Geri dönüş yapan eski dostlardan bir diğeri de Interplay. Yıllardır batmadığı gibi Fallout lisansını da kimselere vermeyen firma, en sonunda Bethesda'nın ısrarlarına dayanamadı da bu yıl bitmeden Fallout oynayabileceğiz. Ama inatla Fallout evreninde geçecek bir DVO'nun haklarını kendilerine sakladılar. Ufak bir şartla: Oyunu 2014'ten önce bitirip piyasaya çıkartmaları gerekiyor, yoksa MMO hakları da Bethesda'nın eline geçecek (bak bak bak, kaç yıl sonrasını düşünüyor adamlar yaa). Bu yüzden Interplay'in Fallout 1 ve 2'nin ekibinden Chris Taylor (Gas Power Games'den abimiz Chris Taylor'la karıştırmayın) ve birkaç kişiyi daha işe alıp, yeniledikleri sitelerine "orijinal Fallout'ları yapan ekipten, Project V13 adında yepyeni bir DVO geliyor!" haberini de bastıklarından bu yana, heyecan had safhada.

Bir de bu haberler gerçek olursa, o çamlar bardak olmaktan kurtulur işte (ne?).



Ensemble Stüdyosunun kapatılacağını açıkladı. Biz olsak oyunu hiç bitirmezdik.



PORTAL DEDİĞİN C64'TE OYNANIR

Meraklıları ve programcılar C64 disk sürücüsünün kafasını abuk subuk oynatarak müzik çaldıracak kadar suyunu çıkartmışlardı. Daha ötesi ne olabilir ki diyorduk ki, bu haber düştü kucağımıza: Mini Games Comp 2008 yarışması için Simon Quernhost adlı C64 delisi tarafından yapılmış *Shotgate* adlı oyun, Valve'ın *Portal*'ının tıpatıp aynısıydı. Şey, tıpatıp aynısı değil tabii, C64'e "3D" dediğiniz anda yanıvereceğinizden, daha çok oldukça popüler *Portal Flash Version*'a benziyor. Ama olsun, düşüncesi bile güzel.

Ha bu arada, Simon'ın sitesi üzerinden oyunun 20 adet "Collector's Edition" kopyasını kartuş olarak 45 Euro'ya, 5,25'lik floppy diskte 10 Euro'ya alabilirsiniz. Eğer ilginizi çekiyorsa (kimin çekmez ki) adresi ***http://www.quernhorst.de/atari/sk.html***





"OYUNGEZER'İN BİRİNCİ YAŞINI KUTLAMANIN"
5 YOLU

Çok incesiniz sevgili oyungezerler, hiç gerek yoktu vallahi…



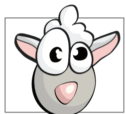
1 Bize kendinizi, ne istediğinizi, nasıl bir okur olduğunuzu, nasıl bir Oyungezer beklediğinizi anlatın. Birlikte büyüyelim, olgunlaşalım, kemiklerimiz güçlensin, adımlarımız daha sağlam olsun.



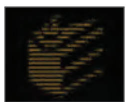
2 Doğumgünü temalı Gezenti fotoğrafları çekin (bkz. Posta İdaresi), her çeşit oyun içi ekran görüntünüze Oyungezer teması ekleyin, yaratıcılığınızı kullanın. Bize şarkı besteleyin, ühü, bizim hiç şarkımız olmadı…



3 Küçük röportajlar yapın çevrenizdekilerle. Kim, Oyungezer hakkında ne düşünüyor? Anneniz derginin hangi sayfasını seviyormuş, kız/erkek arkadaşınız sizi bizle paylaşmaktan sıkılmış mı? Bunlar hep sorulası sorular. Röportajları bize göndermeyi unutmayın.



4 Halk gahramanı Goyun'u unutmayın. Sessiz durması sizi aldatmasın ve bu dediğimi duymasın ama yeni yaş konusunda en çok o heyecan yapıyor. Sakinleştiremiyoruz.



5 Yukarıdaki dört maddenin toplamından çıkan işlerinizi en geç 18 Ekim'e kadar bize ulaştırın. Siparişle doğumgünü mü kutlanır demeyin, doğumgünü çocuğu şımarıklığımıza verin bunu. Sevindirin bizi, yanaklarımızdan öpün.

15 EKİM'DE, BU BLOGDA



Sevgili blogcular, Blog Hareket Günü'nde ne yapıyorsunuz? "O da ne" mi? 15 Ekim'de tüm blog yazarlarını, podcast ve videocast yayıncılarını buluşturan ve belli bir konuya dikkat çekmek üzere ortak hareket etmeye davet eden bir etkinlik. Ve bu yılın konusu yoksulluk. Eğer blogunuz üzerinden tüm dünyayı ilgilendiren böyle bir eyleme katılmak isterseniz, yapmanız gereken 15 Ekim günü kendi sayfanızdan bu konuya dair bir makale, bir görüş, podcast ya da video yayınlamak. Çözümün bir parçası olmak için yapabileceğiniz bir başka şey de, eğer sayfanız üzerinden gelir elde ediyorsanız o günkü hasılatı (ne kadar küçük olursa olsun) yoksullukla ilgili çalışan güvenilir bir yardım kuruluşuna bağışlamak.

Hareketin aktif bir katılımcısı olmak için 15 Ekim'e kadar blogactionday.org/TR adresine sitenizin kaydını yaptırmanız gerekiyor. Sonra da o gün geldiğinde, sayfanızın hedef kitlesine uygun bir içerikle konuya dikkat çekmeye çalışmalısınız. Ben takvimimi işaretledim, sizi de bekleriz…

NORTHREND YOLCUSU KALMASIN!

Geçtiğimiz ay 360drc sınırları dahilinde kendini gösteren WoW: Wrath of the Lich King Beta incelemesi içinde yaptığımız küçük yarışma, büyük ilgi gördü. İşin ucunda betaya katılma hakkı olunca biz de farklı bir sonuç beklemiyorduk zaten. Sorulara doğru yanıt veren 10 okurumuz, siz bu satırları okurken çoktan Northrend'deki yeni maceralarına başlamış olacak. "Ben nerede yanlış yaptım" diyenler için doğru cevaplar:

1. Shattrath
2. Deathcharger
3. Alextrazsa, Ysera, Nozdormu, Malygos, Deathwing (Neltharion)
4. Krasus
5. Varian Wrynn (Stormwind Limanı veya Stormwind Kalesi)

TOP 20





Gelince sonbahar ayları, oyun dünyası derinden sarsılır. Listemiz de bu sarsıntıdan nasibini aldı.

1 **Warhammer Online: Age of Reckoning**
Electronic Arts
Çıktığı gibi ilk sırayı ele geçirdi Warhammer. Ne kadar tutunabileceğini merakla bekliyoruz.

02	Spore	EA	Yeni
03	Crysis Warhead	EA	Yeni
04	The Sims 2: Apartment Life	EA	Yeni
05	STALKER: Clear Sky	THQ	Yeni
06	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Düştü
07	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Yükseldi
08	World of Warcraft: Battlechest	Vivendi	Düştü
09	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	Yeni
10	The Sims 2: Freetime	EA	Düştü
11	Civilization 4: Complete	Take 2	Düştü
12	Crysis	EA	Düştü
13	Assassin's Creed	Ubisoft	Düştü
14	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	EA	Düştü
15	Sins of a Solar Empire	Kalypso Media	Yeni(den)
16	Warhammer Mark of Chaos Gold	Deep Silver	Yeni
17	Mass Effect	EA	Düştü
18	GTR Evolution	Atari	Yeni
19	Euro Truck Simulator	Excalibur Publishing	Yeni
20	The Sims 2: Bon Voyage	EA	Düştü

2009 YAZI







RED ALERT 3 (BETA v1.3)

SANAL ALEMDE SAVAŞLAR NEDEN BU KADAR SEVİMLİ OLMAK ZORUNDA?

- -OLGAY ERTEZ

1996 senesinde tanıştığım Westwood'un incisi Red Alert ile bu satırları yazmak için saatlerce oynadığım (beta da olsa) Red Alert 3 arasında ne gibi bir benzerlik olduğunu halen keşfedebilmiş değilim. Ama işte karşımdaki Red Alert ve seri bir şekilde yoluna devam ediyor. Hem de olabildiğince renkli, eğlenceli ve en önemlisi birbirinden uçuk fikirlerle. Genellikle davulun sesi betadan hoş gelmez kulağa ama bu sefer tam sürümün nelere gebe olduğunu görünce ben bile heyecanımı saklayamaz oldum.

EKRANDAN GÖRÜNENLER

Red Alert 3'ün ekol olarak ilk Red Alert yerine, tamamen Red Alert 2'yi temel aldığını söylemeye gerek yok sanırım. Ancak bu ekolün sadece çerçevede kullanıldığını, aslında kendi tarzını inşa ederek yola çıktığını da belirtmekte fayda var. Oynanış konusundaki radikal değişikliklerle başlayan bir rüzgar Red Alert'i alıp bambaşka yerlere getirmiş. Mesela üs kurmak için ayrılan bölgenin sınırlandırılmış olması göze çarpıyor. Bu sistemi kısaca *C&C3*'deki çevresel sınırla *Dune*'daki beton kareciklerinin harmanı olarak tanımlayabiliriz. İkinci fark ise maden yataklarının artık derli toplu oluşu ve haritada daha az yer işgal etmesi. *Generals* hariç tüm *C&C* serilerinde madenler etrafa dağılmış olarak bulunur, biz de araziyi temizlemek için canla başla toplayıcı birimlerimizi bu alanlara seferber ederdik. Şimdi ise bir bina kadar yer kaplayan madenlerle ve onların önüne inşa ettiğimiz işleme tesislerinden oluşan bir kaynak sistemiyle karşı karşıyayız. İşin daha da ilginci artık madenler sadece karada değil, denizde de olabiliyor. İşte Red Alert'in dinamiklerini alt üst eden en köklü değişim de burada yatıyor.

Betada gördüklerimize bakarak Red Alert 3'ün tam sürümünde denizlerin kilit rol oynayacağını tahmin etmek için Nostradamus olmaya gerek yok. Kaynakların denize kaymış olması bir kenara, üslerin de denize doğru kaydığı bir oyundan bahsediyorum. Tüm bunların yanına eskisinden çok daha güçlü ve çeşitli deniz birimlerini, yetmediyse hem karada hem denizde gidebilen amfibi birlikleri, o da yetmediyse denizden kalkabilen ve yeri gelirse denizaltı olarak kullanılabilen hava birimlerini de ekleyin. Bunca değişiklik söz konusuyken herhalde oyunun deniz savaşlarına odaklanmış olması tesadüf olamaz.

DENİZLERİN MERKEZİ

Taktik olarak denize hakimiyetin bu kadar önemli olabilmesinin üç ana sebebi var kuşkusuz: Denizdeki kaynakların güvenliği, denizdeki binaların güvenliği ve denizden gelebilecek saldırılardan korunmak. Aslına bakarsanız madenler hariç eskiden de tüm bu noktalara dikkat ederdik. Şimdi ne farkı var? Eskiden sadece belli başlı binaları denize kurmak mümkündü, oysa artık tüm merkez denize kurulabiliyor. Denize merkez kurmak ise savunma açısından oldukça önemli bir taktik. Ya denizden gelebilecek saldırılar? Eskiden olsa deniz gücümüzü tamamen kaybetsek bile, karada hayatta kalma şansımız vardı. Denizden karaya yapılabilecek saldırıların ise menzili sınırlıydı. Oysa amfibi birimler bu sınır faktörünü ortadan kaldırıyor. Bu yüzden denizde kaybedilecek bir çatışmanın devamı karadaki bir üssün

1 -Kutuplardaki erimeye gemileri dondurarak karşı koymayı planlıyoruz efendim.
-Zekânıza hayran kaldım, aferim...

2 - Sen geçerken sahilden sessizce, gemiler kalkar bu limanda gizlice...



Tarihi de değiştirsen bu uçaklar müttefik gemilerine çarpacak ve biz buna Kamikaze diyeceğiz. Yaa bazı şeyler değişmiyormuş...







1- Ben sana ayaklanıp karaya çıkan gemilerle benim merkezimi basamazsın demedim, adam olamazsın dedim.

2- Hocam, bu gemiler kaç watt güç çekiyor?

yok olmasıyla sonuçlanabilir. Hava birimleri ise eskisine göre çok daha çeşitli ve işlevsel. Tüm bunlara bakarak savaşın bizi ister karada, ister havada, isterse denizde daha çok zorlayacağını söyleyebiliriz.

Biraz şu amfibi muhabbetini açalım isterseniz. Deniz birimleri arasında taşıyıcı görevinde bir birim yok. Bunun yerine bazı birimler, hiçbir eklenti ya da araca gerek olmaksızın kendi başlarına denizaşırı hareket edebiliyor. Mesela mühendisler denizaşırı yerlere gitmek istediğinde kendiliğinden çıkan bota atlayıp karşıya geçebiliyor. Bu özelliğe *Rise of Nations*'dan aşinayız. Daha büyük birimler ve gemiler için de *Supreme Commander*'daki gibi "sahilden" karaya çıkabilme durumu söz konusu. Tüm bunların haricinde *C&C: Generals*'daki rütbe atlama ve rütbe atladıkça da taktiksel yetenekler kazanma sistemi Red Alert'e de entegre edilmiş.

Ama her şey bir yana, daha önceki hiçbir oyunda olmayan bir özellik var ki çok hoşuma gitti. Müziklerin temposunun savaşın durumuna göre yükselip alçalması. Üst üste çatışmalarda zafer kazanırsanız müzikle coşup kendinizi düşman merkezini dağıtırken buluyorsunuz, tam tersi olduğunda da gerilim müzikleri başlıyor çalmaya. Ufak ama güzel bir ayrıntı olmuş.

JAPONLAR DA DAHİL OLURSA

İşte sıra geldi sevaplarıyla, günahlarıyla yeni fraksiyonları ve birimleri tanımaya. İlk olarak karşınızda Red Alert evrenine yeni dahil olan Japonya... Yeni bir soluk, yeni bir tarz. Teknolojik tasarımlar, robotlar, ninjalar, az bina, rahat kaynak yönetimi, yanına da bol bol anime ve yüksek teknoloji ezgileri. Üretim tarzı her fraksiyona göre farklı olduğu için başta bir açıklama yapmam gerekiyor sanırım. Eskiden tüm binaları yaptıkça üst seviye birimler kendiliğinden açılırdı hatırlarsanız. Yeni oyunda ise işler biraz farklı. Japonlar zaten az sayıda olan binalarını güncelleyerek yeni birim çeşitleri üretebiliyor. Bir nevi *LotR: Battle for Middle Earth*'deki gibi ama burada birim yaptıkça değil ücretini ödeyerek binalar güncelleniyor. Müttefik tarafı ise bina yapım ekranındaki alarm durumunu yükselterek yeni birimler yapmaya hak kazanıyor, tıpkı *Act of War*'da olduğu gibi. Ruslar ise eskisi gibi bina kurdukça gelen yeni birim sistemine devam ediyor. Hah, nerdeyse en önemli değişikliği unutuyorduk! Oyundaki her birimin, evet istisnasız her birimin kendine has özel bir yeteneği var. Hatta bazı birimler iki farklı moda geçip, sanki bambaşka bir birim gibi kullanılabiliyor. Bu sayede aynı birimle çok farklı taktikler yapıp, birbirinden değişik rollerde kullanabiliyoruz.

Nerede kalmıştık? Evet Japonlar... Elinde kılıcıyla ortalıkta dolaşan otantik Shinobi gibi ilginç birimleri olsa da piyade sınıfları pek ilgimi çekmedi (havada belirip düşmanı bir anda gafil avlayan Rocket Angel hariç). Japonlarda ağır tanklar yok, onun yerine birbirinden şirin, tasarım harikası robotlar var. Bunlardan biri olan Mecha Tengu çok ucuz ve çok fonksiyonlu bir birim. Uçak modunda anti-hava, robot modunda ise kara saldırısı rolünde kullanılmaya müsait. Daha güçlü ancak tam tersi olan Striker-VX ise helikopter modundayken karadaki birimleri, yerde robot modundayken havadaki birimleri canından bezdiriyor. Tsunami Tank ise Japonların en etkili amfibi birimi. Zaten genel olarak denizde Japonlar çok başarılı, Shogun Battleship Rusların Dreadnaught'unu andırsa da daha güçlü bir savaş gemisi. Takviye olarak da Naginata Cruiser mükemmel iş görüyor. Ama asıl sevdiğim deniz birimi, yine çok amaçlı olan Sea-Wing. Denizde anti-hava rolüyle kullanılan bu birim yeri geldiğinde hava aracı olarak kara birimlerine karşı kullanılabiliyor. Kısaca Japonlar, deniz ve hava taktikleri sevenleri mutlu edecek.

ESKİLERDE NELER VAR

Müttefikler kara ve denizde orta halli, ancak havada oldukça güçlü. Karada Athena Cannon, havada Century Bomber, denizde ise Assault Destroyer en sevdiğim müttefik birimleri oldu. İster karadan, isterse denizden saldırılar düzenleyin, müttefik ordularında hava desteği her daim şart. İster tasarım, isterse birim özellikleri konusunda Ruslar biraz aceleye gelmiş gibi geldi bana. Bina ve birim tasarımları eski küt ve soğuk havasını bombeli, fazlaca sevimli çizgilere bırakınca yadırgadım doğrusu. Tüm birimlerin koyu yeşil ve yuvarlak hatları eski Sovyet tarzından çok Kurbağa Kermit tarzını anımsattı. Özellikle Apocalypse Tank tasarım olarak daha battal olabilirdi. Rusların en göze çarpan yeni birimlerinden biri Ayı. Yanlış duymadınız kendisi savaş alanında bir ayı ve piyadelere karşı ölümcül. V4 roketi tadından yenmez olmuş bu arada. Yeni seriden Hammer Tank ise orta sınıf bir tank olarak fazla dayanıksız olsa da saldırı yerine, taktik amacıyla ikinci özelliğiyle ve Apocalypse Tankla birlikte kullanıldığında "şok ve dehşet" etkisi yapıyor.

Betanın özetine gelirsek; Red Alert baştan aşağı değişmiş, pek çok oyundan esinlenmiş ve nihayetinde yapılan başarılı eklentiler eğlencesine eğlence katmış, yeni fraksiyon Japonya kesinlikle tasarım harikası olmuş ancak piyadelerin elden geçirilmesinde yarar var. Rusların tasarımlarını pek beğenemedim, müttefikler olması gerektiği gibi olmuş, mikro taktikler önem kazanmış, makro oynamayı seven oyuncular için birkaç hantal tank da eklenirse değmeyin keyfimize…



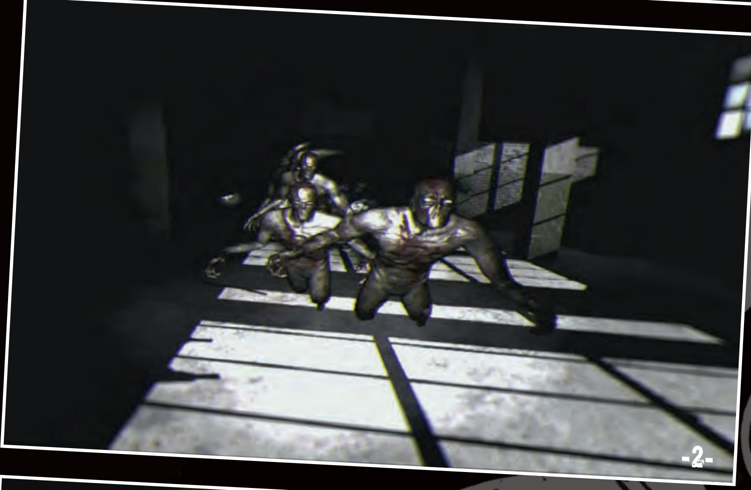
Japonların korkunç deniz gücü ve daha da korkunç Shogun Battleship.




-1-

FRAGMAN-YAGI

VERSIYON: 01


-2-


-3-


-4-


-5-

FEAR 2: PROJECT ORIGIN

Activision ve Blizzard gibi iki dev birleşirken bazı kurbanlar verileceği kesindi. Bu kurbanların en büyüğü de Vivendi'nin cebindeki emektar Sierra ve onun oyunları oldu. Birçok oyunun çıkması tehlikeye düştü. Ama fırsat bu fırsat diyen Monolith, havada asılı kalan F.E.A.R. ismini kaptı ve öz be öz F.E.A.R.'ın devamı olan Project Origin, gerçek ismine kavuştu. Bu ayki OGZ_DVD'de, orijinal ismine yeniden kavuşmanın şerefine hazırlanmış tüyler ürpertici bir fragmanını bulacaksınız.

SAHNE -1-

Güzel oyun fragmanlarında katlanamadığım tek bir şey vardır: Videonun en az 30 saniyesinin firma logolarıyla yenmesi. Tamam reklamını yapsın firma, fragmanın amacı o zaten. Ama Monolith kardeşim eşeğin suyunu biraz kaçırmış bu videoda. Zaten 2 dakika olan videonun yarısının ilk oyundan görüntülerle doldurmuş. Bu ne kardeşim? Oynamam ben bu oyunu! (Hatti canım!)

SAHNE -2-

Alma'nın zihninin ürünü olan bu yaratıklar ilk gördüğümüzde temiz bir çamaşır almaya yollamıştı bizi. Ama berbat ek görev paketlerinde bunlardan o kadar çok gördük ki, gına geldi. Aha gına!

SAHNE -3-

En sonunda girebildi yeni oyuna video. Gözlerimizi bir ameliyat masasında açıyoruz. Etrafımızda pek de dost canlısı gözükmeyen cerrahlar var… F.E.A.R. 2'de ilk oyundaki adamımızı değil ama onunla bir şekilde bağlantılı olan bir başka "özel asker"i yönetiyoruz. Tabii ki bu vatandaşın da zamanı eğme, bükme, havada uçan tekmelerle geçiyor.

SAHNE -4-

İlk oyunda yavaş yavaş yürüyen küçük kızımız Alma, F.E.A.R. 2'de iyice serpilmiş, iyice nefrete, gareze vermiş kendini. Bu kez sadece önümüze "böh" diye çıkmakla kalmayacak, gerektiği yerde girişip ağzımızı yüzümüzü de kıracak kendisi. Hadi bakalım!

SAHNE -5-

Bu arada kayıtlara geçmesi için söylüyorum, içimden bile olsa "Yarım Alma, gönül alma" kelime esprisi yaptıysam, iki gögöggö… (Aha çarpıldım! Bu sahnedeki de benim aslında.)

OYUNEZER!

İTİRAF EDİYORUM Kİ OYUN OYNAMAKTAN SIKILDIM!

Birbirinin kopyası, insan ruhuna dokunmaktan aciz oyunları oynamaktan sıkıldım. Az da olsa içinde sanatsal kaygı taşıyan, anlatacak en azından bir hikâyesi olan oyunlar dışında kimse benden vaktimi boşa harcamamı beklemesin. Diğer yandan oyunların özünde sadece eğlenmek ve keyifli vakit geçirmek dışında hiçbir işlevinin olmadığını göğsünü gere gere de söyleyebilir, insan ruhunu, zekâsını inkâr da edebilirim. Neden olmasın? Oyunlar sadece içimizdeki hayvana, idin derinliklerindeki basit dürtülere de hitap edebilir. Mümkün. Patlat, kır, parçala, öldür, güçlen, yenilmez ol, daha çok topla, daha çok güçlü ol... İd bunu yiyebilir ama ya ego? Egonuz kendini aptal yerine konuyormuş gibi hiç mi hissetmiyor? Her DVO oynayışınızda kestiğiniz canavarların yeniden spawn olması egonuzu çok mu okşuyor? Değil 15, 115 goblin kafasını kasaba meydanındaki NPC'ye verince bir şeylerin değiştiğine inanıyor musunuz? Ya da herhangi bir strateji oyununun sonunda "kötüleri yendik" nidalarıyla sevinçten havalara uçan generalleri, devlet adamlarını gördükçe "Allah belanızı versin, hepinizden tiksiniyorum" diyerek oyunu terk etmeyi hiç mi düşünmüyorsunuz? Sahi nerede o özgürlük? Nerede o yaratıcılık? Nerede o ruh?

SANAT İÇİN SANAT, İNSAN İÇİN OYUN

Sanatı marjinal olduğu için sevmiyorum, kesinlikle böyle bir klişeyi kabul edemem. Sanatı bir şeyler anlatabildiği, bu ölümlü bedeni deşerek ruha dokunabildiği için bu kadar seviyorum ve arzuluyorum. O beğenmediğimiz aptal kutusunda bile sanat kırıntılarına rastlamak mümkünken, nispeten özgürlükler kutusu sayılacak bilgisayarda neden işlerin bu kadar sığ olduğuna anlam veremiyorum. Oyunlara uzaktan bakınca evet tanrıyız, evet kahramanız, evet çok güçlüyüz, evet şuyuz, evet buyuz da oyun sona erdiğinde biz neyiz... Ben "bizi" soruyorum, oyunu oynamadan evvelki benle, oyunu oynadıktan sonraki ben arasındaki farkı. İnsanlığın tortusunu, tecrübelerini, düşüncülerini, duygularını. Ne olduğunun bir önemi var mı, nereye vardığını bilmezken? Hele ki kayaları bile rüzgârlar aşındırıp, değiştirirken. Bu oyunları yapan koca koca insanların hiç mi anlatacakları yok, bu kadar mı boş bir iletişime razılar...

Düşünüyorum da yıllarca oynadığım *Hitman* serisiyle sadece birkaç aydır takip ettiğim *Dexter* adlı televizyon dizisi birbirine ne kadar da benziyor… Ama diğer yandan *Dexter* bir yerlere koşarken, *Hitman* bunca senedir aynı yerde takılmış kalmış. Hedefi bul, plan yap, uygula ve kaç... Bu muydu amaç? Yoksa bir şeyleri anlatmada bu muydu araç? *Hitman* bana ne anlattı? Ya işte oyun, boşver... Şaka değil 15 senedir düzenli olarak oyun oynamak... 15 senedir ortalama her gün en az 4 saat... Boşver? İtiraf ediyorum boşvererek oynamaktan sıkıldım, boş boş oynamaktan sıkıldım. Oysa *Hitman* de bana hikayesini, özünü anlatabilirdi, tüm kalbimle inanıyorum *Dexter*'dan çok daha unutulmaz şekilde ve hissettirerek yapabilirdi bunu. Ama *Hitman* Eidos'un "seriyi böl-sat, sattıkça kazan" politikasının kurbanı oldu. Toparlayamadılar, toparlamadılar...

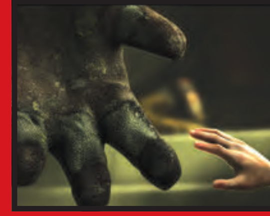
OYUNLARI DOLDURMAK

Her oyun böyle değil kuşkusuz. Bir elin parmaklarını geçmese de içi de, sonu da cidden dolu oyunlar var. *S.T.A.L.K.E.R.*... Pek az oyunu oynarken bir gün gerçekleşme olasılığı beni bu kadar rahatsız etti. Bir günün bilgisayar başında geçen dört saati pek nadir bu kadar anlamlı geçebilirdi. Bilgisayarı her kapattığımda cennete dönmenin huzuruna ancak bu kadar yakın olabilirdim. Korktum, evet... Ama yaratıklardan ya da ölmekten değil, çaresizlikten, yalnızlıktan... Çok doğal, çok sıradan... Her an başıma gelebilecek bir durum. Sadece bunu anlatmak için akılın pusulasıyla yola çıkılmış, biraz da hayaller katılmış. Hepsi bu... Diğer yandan sonuna doğru sıkılsam da, oyunun sonu çok da tatmin etmese de Bioshock'un da anlatacak bir hikâyesi vardı. Teknik hatalarına rağmen o da insan için bir oyundu.

SIKICI GERÇEKLİK

Oyunlarda artık birebir gerçeklik ya da aşırı detaylar aramıyorum. Gerçekçilikle rutin arasında fark da var tabii ki. *Star Wars* evreni ne kadar hayallerde zenginleşse de *KOTOR*'un rutinliğinden boğulmuştum. Her şey yapmacıktı, aslında tüm diğer RYO'lar gibi. Rol yapmanın kriterleri sizce de aşırı moronlamasına tanımlanmıyor mu? Seri üretim fantastik dünyalarda önüne geleni kesmek, vicdan kaygısı duymamak, oradan oraya koşuşturmak... Yaptığım görevlerin çoğunda kurye ya da cellat konumunda olmaktan sıkılmamalı mıyım? Buna rağmen hissetmiyorum. İçten kötü bir adam görmeyeli uzun zaman oldu. En son *Kane&Lynch*'de yanılmıyorsam hırsla klavyenin tuşlarına dokunmuştum. Başından vurulan karımın yanında çığlıklar atan kızımı kurtarmak için. Galiba en son gene bu oyunda moralim hayli bozulmuştu... Kimseyi kurtaramadığım için... Çaresizlikten...

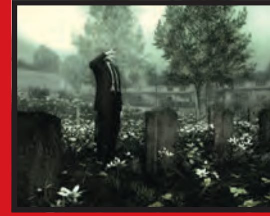
Savaş oyunları hiçbir sonun kayıplara rağmen zafer sayılamayacağını, aksiyon oyunları öldürmenin vicdanda bırakacağı gediklerin asla kapatılamayacağını, RYO oyunları her kararın bir sorumluluk doğurduğunu, FPS'ler ise yüzleşmenin kaçmaktan daha zor olduğunu anlatmadığı sürece ben oyunlardan sıkılmaya devam edeceğim. Varsın *Bioshock* ve *S.T.A.L.K.E.R.* gibiler bir şeyler anlatsın, ruhumuza dokunsun da teknik açılardan vasat kalsın...



Bioshock'un dokunuşu sadece hayatımızın birkaç saatini değil ruhumuzu da etkilemişti. Elimizi böyleleri için uzatmaya devam.



Heavy Rain çıktığında o namlunun ucunda klişelere yaslanan, hikâyeyi unutan oyunlar duruyor olacak.



Geçen ay da seni topa tutmuştuk Snake ama yerin hâlâ ayrıdır, bilesin.



STALKER gerçek dünyadan haber veren bir oyun. Yarattığı rahatsızlığın altında gerçeklerle yüzleşme korkusu var.



Hitman'in yıllardır yapamadığını Dexter başardı. Sadece 2 sezonda…

AYIN EZENİ



Olgay Ertez

10 yıldan uzun süredir oyunculuk hayatına devam eden Olgay, insanlık hayatına ara vermek üzeredir. Çünkü o kadar çok şey aynı anda üstüne üstüne gelmektedir ki, patlamamak için ekstra çaba sarfeder. Şimdilik İstanbul Üniversitesi dahilindekileri etkileyen bu durum, yakın zamanda OGZ aracılığıyla tüm Türkiye'ye yayılacak diye korkuyoruz.

ESKİ SEVGİLİYLE PARİS'TE

BLIZZARD WORLD WIDE INVITATIONAL'DA OLAN BİTENLER, OYUNLAR VE GERÇEKLER -EMRECAN ÇAKIR

Zamanında bir *Boulder Dash* oynayacağım diye Commodore'una gün boyu kafa ayarı yapan, bir *Cannon Fodder* oynayacağım diye Amiga'sına 512KB RAM alan, bir *WarCraft 2* oynayabilmek için 386'dan Pentium'a geçen bizler artık büyüdük. Artık onlar bizim ufak oyun makinelerimiz değil. Artık o oyunlar bizim ufak eğlencelerimiz değil. Bu sektör artık çok daha fazla ciddiye alınıyor ve nihayet hak ettiği yerlere geliyor. Ben kendi adıma, şu an içinde bulunduğumuz döneme tanıklık ettiğim için çok mutluyum ama beni esas heyecanlandıran önümüzdeki on yıl içerisinde bilgisayar oyunu endüstrisinin ve etrafına ördüğü inanılmaz renkli sosyal çevrelerin geleceği yer.

NEDİR WORLD WIDE INVITATIONAL?

Önceleri sadece Blizzcon vardı. Blizzard Entertainment'ın ana vatanı Amerika'da düzenlediği bu festival ve konferans niteliğindeki buluşmalara, firmanın tüm dünyaya fazlasıyla yayılmış hayranları tarafından öyle yüksek bir katılım oldu ki organizasyonun Amerika dışı ayağını düzenlemek artık kaçınılmazdı. İlk World Wide Invitational için 2007'de kolları sıvayan Blizzard, *Starcraft 2*'nin dünya prömiyerinin de yer alacağı buluşma için tabii ki Güney Kore'nin başkenti Seul'u seçti. Bilgisayar oyunu endüstrisinin ve profesyonel oyunculuğun had safhada ciddiye alındığı ve *Starcraft*'ın artık milli spor haline geldiği Güney Kore'de düzenlenen WWI 2007'nin görüntülerini defalarca izleyen bizler, artık Avrupa'da düzenlenecek ilk festivalin haberi için nefeslerimizi tutmuştuk. *World of Warcraft*'ın yükleme ekranında, bu seneki WWI'nin Paris'te yapılacağını gördüğüm an gitmeye karar vermem sanırım bir saniyemi aldı, ya da yarım…

WWI GÜNLÜĞÜ

Festival sabahı kapıdaki 2 kilometrelik kuyruk 15 dakikada erimeseydi de çok sıkılmazdım galiba. Zira WWI ve Blizzcon kapsamlarında artık gelenekselleşen kostüm yarışmasına katılacağı belli olan bir sürü Sylvanas, Arthas, Priest, Mage vs. arkamda önümde ve her yerdeydi. Konferans binasına girmemizle önümüze çıkan ikinci büyük kuyruğun çanta sırası olduğunu öğrendik. Neydi peki bu çanta? Blizzard WWI'ye gelen herkese, içinde birkaç *WoW* oyun kartı, bir ciltli *Diablo* not defteri, bir *WoW* minyatürü, çeşitli Blizzard koleksiyon eşyaları ve sonradan *Wrath of the Lich King* için olduğu açıklanan birer beta-key olan sırt çantaları dağıttı. Nasılsa iki günlük festival boyunca istediğim zaman biletimi gösterip alabileceğim bu çantalar için o esnada kuyruğa girmeyip, direk üst kattaki ana sahneye gitmekle son derece akıllılık etmişim. Yoksa kısa süre sonra başlayacak olan açılış seremonisini binlerce kişinin arkasından seyretmek zorunda kalırdım.

İşte Blizzard'ın kurucusu ve CEO'su Mike Morhaime sahnedeydi. Samimi bir şekilde bu yılki organizasyonda bizler için neler hazırladıklarından bahseden Mike (arkadaş benim) lafı eveledi geveledi ve oraya getirdi, evet oraya! "Geçen yıl Seul'da düzenlenen WWI'de *Starcraft 2*'yi anons ettik ve şimdi siz bu yıl da yeni bir oyun anonsu olup olmadığını merak ediyorsunuz" dedi ve tam da hayal ettiğim şey oldu. Tüm ışıklar kırmızıya döndü ve sahneye gelen gitarist, *Diablo*'nun hepimizin kalbinde taht kurmuş Tristram parçasının girişini otuz saniye kadar çaldı. Bir şey söylemeye gerek yoktu, daha iyi bir anons olamazdı. Hemen ardından başlayan *Diablo 3*'ün sinematik filmini izlerken sanki zaman durdu. Henüz Mike Morhaime ya da herhangi bir yetkili "Evet *Diablo 3*, beldemize hayırlı olsun" tarzı bir şey dememişti. Evet belliydi anonsun *Diablo 3* olduğu ama "hadi"ydi, "artık duyalım"dı! Sinematik oynadıkça çeneler düşüyor, hayranlıklar artıyor ama insanlar tanıdık bir karakter, yer ya da sahne arıyordu *Diablo* evreninden. Saniyeler geçti, geçti ve kameranın tam ilk *Diablo*'daki şekilde ve tam da o atmosferle manastırın önünde duran Leah'a doğru yaklaştığı sahnede sesler yükseldi, hemen ardından *Diablo*'nun tüm ihtişamıyla ekrana doğru bağırmasıyla öyle bir sevinç çığlığı ve enerji yükseldi ki o binlerce kişiden... İşte buydu!

Açılış seremonisinin hemen ardından koca festival alanına yayılan herkes gibi ben de artık şaşkınlığımı üzerimden attım ve etrafımda olan biteni incelemeye başladım. İşte Blizz-Store! Ufak da olsa bir Blizzard Müzesi. Hiç şaşırmayacaksınız ama Wrath of the Lich King'e ayrılmış 200 bilgisayarlık bir deneme alanı. Ve sonra onları gördüm; her birine *Starcraft 2* kurulmuş yüzlerce bilgisayar… Demoyu kaç kez bitirdiğimi, kaç kez etrafta bir turladıktan sonra tekrar çekim alanına girip baştan oynadığımı hatırlamıyorum. Ama ne gördüğümü, ne oynadığımı biliyorum. Şimdi size bunun hikâyesini anlatacağım…



LEVEL 70 MÜZİK RUHU

Pazar akşamı festivalin kapanış konserini mümkün olan en ön sıradan izleyebilmek için saatler öncesinden arkadaşlarımla yer tutma rotasyonuna girdik. Başarılı da olduk. Basın için ayrılan sıraların bir arkasında ben vardım. Evet ordaydım, Level 70 Elite Tauren Chiftain'ı (L70ETC) canlı canlı gördüm ya, ihya oldum diyebilirim. L70ETC'yi tanımayanlar için biraz detay vermek gerekirse; kendileri beş kişilik bir klasik (80'ler sound) heavy metal grubu. Vokalde Samwise Didier var. Kendisi Blizzard'da Sanat Yönetmeni. Warcraft ve Starcraft evrenlerinde tüm konsepti ve ruhu belirleyen her türlü çizimin ona ait olduğunu belirtmek isterim. Gitarda Dave Berggren, yani 3D çevre tasarımlarını yapan ve Starcraft 2 takımının başındaki isim. En önemlisi ise bas gitarda Mike Morhaime, Blizzard'ın kurucusu ve CEO'su. Peki ne çalıyor bu adamlar? Warcraft, Starcraft ve Diablo evrenleriyle ilgili parçaları var. Eğlence amaçlı kurulmuş bir grup olmalarına rağmen parçalarına sırf oyunlarla ilgili sözler yazmasalar, çok ciddi hayran kitlelerine ulaşabileceklerini düşünüyorum. Böyle bir kaygıları tabii ki yok ve sözleri inanılmaz başarılı. Özel olarak heavy metal seven biri olmamama rağmen bağıra çağıra eşlik ettiğimi itiraf ediyorum.



UZUN YOLUN BÜYÜK ÖDÜLÜ -EMRECAN ÇAKIR

Blizzard Entertainment 1998'de Starcraft'ı çıkardığında sanırım kimse neyle karşı karşıya olduğunun farkında değildi. En azından ben değildim. O sıralar *Red Alert* oynuyorduk ki "en çok tank basan oyunu kazanır" fikrinden çok uzağa gidemeyen bir gerçek zamanlı stratejiydi kendisi. Yeri ayrıdır tabii, haksızlık etmemek lazım. Starcraft ise ilk bakışta "uzaylı *Warcraft* yaptık" kafasında bir oyun gibi görünüyordu ama daha ilk oynayışımda bir farklılık hissetmiştim. Hani böyle midemde kelebekler uçuşuyor gibi oldu. İlk yaptığım iş tabii ki birimlerin üzerine defalarca tıklayarak onları rahatsız etmek ve söylediklerini dinlemek oldu. Hiç unutmam Protoss'un observer birimi *"I sense a soul in search of answers"* diyordu(*Diablo*'daki Adria'nın repliğidir). Blizzard'ın diğer oyunlarına böyle göndermeler yapmasına hep hayran olmuşumdur. Zaten adamlar hep böyle ufak detaylarla *Blizzard oyuncusu* denen bilinci yarattılar.

Blizzard'ın World Wide Invitational organizasyonunda ben oynayayım diye orada duran, ana menüsünü açmış bekleyen Starcraft II'ye adım adım yaklaşırken de bunlar vardı aklımda. Yıllar sonra ve yine *"cevaplar arayan bir ruh"* idim. Oynadım ve büyülendim.

BLIZZARD'IN STARCRAFT 2'YE YAKLAŞIMI

Starcraft'ın gelmiş geçmiş en iyi GZS olduğunu bilen Blizzard, böylesine büyük kitlenin hayat tarzı haline gelmiş bir oyunun devamını yaparken çok dikkatli olması gerektiğinin farkındaydı. Bu yüzden onlarca kez projeye baştan başlamışlar. Çünkü beklenti çok çok büyük ve yapacakları herhangi bir hata efsaneyi zedeleyebilir, büyük bir isyana sebep olabilirdi.

Öncelikle ilk Starcraft'a son derece sadık kalmışlar. Ellerinde dünyanın en iyi grafik motorunu yaratacak kadar bütçe, ekipman ve çalışan olmasına rağmen Blizzard mümkün olduğunca çok insanın rahatça oynayabileceği ama bir yandan da mümkün olduğunca güzel gözükecek bir oyun yapmayı yine başarmışa benziyor. Burada birim ve bina modellerinin poligon sayıları, sudaki yansımalar, ışık ve patlamaların gölgeler üzerine eş zamanlı etkileri gibi teknik konulardan ziyade genel hissiyata bakmak lazım. Oyunun arabirimi ve renk paleti tam bir Starcraft hissi yaratıyor ve muhteşem gözüküyor. Önemli olan da bu.

Genel olarak üç ırk arasındaki farkları daha da belirginleştirmek ve "birim, karşı-birim" dengelerini daha da stratejik bir boyuta taşımak üzerine çalışmışlar. Ayrıca makro ve mikro strateji dengesini de çok iyi tutturduklarına inanıyorum. Zira bana sorarsanız *Warcraft 3* fazlasıyla mikro öğeler içeriyordu. Kahramanlara envanter, yok eşya almalar falan. Yani beceremediğimden değil ama yani GZS ile RYO öğelerini bu kadar karıştırmamak lazım. Starcraft her zaman büyük





Benim için WWI'nin bombası, Mike Morhaime'la konuşurken Türkiye'den geldiğimi söylediğimde, "Aaaa? Sırf bu organizasyon için Türkiye'den mi geldiniz? Çok mutlu oldum, benim büyükannem ve dedem de Türk. Buyurun bu kartım, onlara ulaşırsanız lütfen beni arayın, ben telefonlarını kaybettim" demesi oldu. Arayacağım umarım…





1- Zeratul, yeni 3D oyun içi hikaye sinematiklerinden birinde... Her zamanki gibi karizma akıyor.

2- Battlecruiser'larınızı artık ayrı süper silahlarla upgrade edebiliyorsunuz. Bu birçok Terran stratejisinin değişmesi anlamına geliyor.

orduların çarpıştığı, büyük savaşların yaşandığı, daha hızlı oynanan, daha makro bir oyun olmuştur. Starcraft 2'de de içine biraz daha kattıkları mikro öğeler son derece kararında olmuş.

Yer şekilleri ve harita kullanımı artık oyunun kaderinde daha büyük bir rol oynuyor. Yükseklik farkı yüzünden bazen görüşümüz engellenebiliyor. Ayrıca bazı birimlerin daha yüksek bir yüzeye zıplama, tırmanma ya da ışınlanma gibi özellikleri var. Yani artık "üssümün bir tek girişini korurum, rahat ederim" devri kapanmış gibi. Ama düşmanı sadece bir yönden saldırmaya mecbur bırakacak başka stratejiler var, hepsine değineceğim.

ZERG

En önemli değişiklik "Creep" yönetimi. Creep, yani Zerg'ün bina yapacağı yüzeyde bulunması gereken salgı, artık Zerg'in oyunun çok daha büyük bir parçası. Eskiden sadece *Hatchery* yaparak genişletebildiğimiz creep alanımızı artık daha farklı yollarla da kontrol edebiliyoruz. *Overlord*'larımız haritanın henüz *hatchery* yapılmamış bir kısmına gidip salgı boşaltabiliyorlar ve orayı bina yapmaya hazır bir hale getirebiliyorlar. Bunu hem çok hızlı yapıyorlar, hem de çok sayıda Overlord kullanırsanız, gerçekten çok büyük bir alanı kontrol altında alabiliyorsunuz.

Peki sadece bina yapmak için mi kullanıyoruz Creep'i? Hayır. İşte *Nydus Canal* bu noktada çok önemli bir rol oynuyor. Starcraft 1'de de benzeri olan bu taşıma yolu, artık daha kullanışlı ve daha ölümcül. *Nydus Canal*'ın bir ucundan birimlerinizi sokuyorsunuz ve istemediğiniz sürece diğer ucundan çıkmıyorlar. Yani bu şu demek; Bir Protoss'un Shuttle ile ya da bir Terran'ın Dropship ile birim taşırken sık sık yaşadığı "aman patlattılar gemiyi, içindeki birimler de mundar oldu!" durumunu hiçbir zaman yaşamıyorsunuz. Nydus Canal'ın bir ucu kendi üssünüzde, peki diğer ucu nerde? Tabii ki Overlord'larımızla sinsice düşmanın üssünün kenarına köşesine döktüğümüz Creep'Te. Ve işin güzel yanı, düşman Nydus Canal'ın çıkışını patlatsa bile hemen yeni bir çıkış yapıp (Creep'i bol bulduk, sürüyoruz) kalan birimleri de oradan yeryüzüne çıkarabiliyoruz.

Creep kullanımı bu kadarla da bitmiyor. Spine Crawler ve Spore Crawler'lar Starcraft 1'deki yere ve havaya ateş eden taretlerin yeni modelleri. Peki Creep kullanımıyla ne ilgisi var? Efendim bu arkadaşlarımız artık Creep üzerinde yürüyebiliyorlar, evet taretlerimiz hareket ediyorlar. Yani Creep nereye kadar gidiyorsa bunlar da oraya kadar kalkıp gidebiliyorlar. "Kalkıp" diyorum çünkü mekanizma şöyle: Tıpkı Terran binalarının havalanıp konması gibi, bunlar da topraktan çıkarıyorlar gövdelerini, yürüyüp gösterdiğiniz yere yeniden gömülüyorlar. Yani düşman üssünün yanına taret kurmak (götürmek?) artık daha kolay. Ayrıca "yaa abi o tarafa değil, bu tarafa kuracaktın onları yaa" dönemi bitti. Kaldır getir hemen bu tarafa kardeşim!

Queen atık tam bir böcek kolonisi kraliçesi kıvamına gelmiş, hak ettiği statüye kavuşmuş. Zerg binaların arasında ışınlanarak hızlıca hareket edebiliyor. Misal üssünüzün kuzeyinden bir anda bir saldırı geldi, kraliçe de öbür uçta, hemen ışınlanarak geliyor oraya. Peki ne oluyor geliyor da? Oradaki bütün Zerg binalarını bir anda saldırgan birimler haline getiriyor. Yani üs olarak komple dalıyorsunuz düşmana. Ayrıca çevredeki yaşayan her şeyi iyileştiriyor (Zerg'in tüm binalarının organizma olduğunu hatırlatırım).

Tüm bu dinamik özelliklerile tam teşekküllü bir Zerg üssü yaşayan, koca bir tuzağa dönüşmüş durumda. Her taraf vıyır vıyır tehlike, böcek ve yaratık kaynıyor.

PROTOSS

Protoss her zaman diğer ırklara göre daha pahalı ve daha güçlü birimlere sahip olmuştur. Blizzard Starcraft 2'de bu kuralı bir adım öteye taşımış gibi gözüküyor. Zira her hangi bir savaşta en az sayıda birim yine Protoss'ta oluyor. Starcraft 1'deki en mikro strateji isteyen ırk Terran'dı. Sanırım bu özelliğini biraz Protoss'a devretmiş. Birimlerimizin artık çok daha fazla özelliği var ve bunlar "kullanmasak da olur" tarzı şeyler değil.

Protoss'lar için "Pylon yok enerji yok, enerji yok, hiçbir şey yok"diyebiliriz. Pylon'lar can damarımızdır bilirsiniz. Starcraft 2'de de düşman yine klasik olarak, üssümüze girer girmez Pylon'larımıza saldıracak , üretimimizi ve savunmamızı durdurmak isteyecek. Ama artık onlara bir cevabımız var. Phase Prism adındaki yeni uçan birim, geçici olarak Pylon'ların sağladığı enerji alanını yaratabiliyor. Bunları yıkılan Pylon'larımızın yerlerine getirdiğimizde herşey eski akışına dönüyor. Photon Cannon'larımız yine tokat gibi patlamaya devam ediyor düşmanın suratına.

Enerji alanı tıpkı Zerg'in Creep'i gibi yeni kullanım alanlarına kavuşmuş. Artık yaptığımız bazı upgrade'ler sonrası Warp-In denen özellikle birimlerimizi enerji alanı içerisindeki herhangi bir yere ışınlayabiliyoruz. Phase Pprism'ler ile de istediğimiz yere enerji götürebildiğimize göre, bu ne demek? O zaman istediğimiz yere birimlerimizi ışınlayabiliyoruz öyle mi? Aynen öyle! Bu özellik Protoss'un taşıma stratejile-

Ahhhh... Sabahları "Nuclear Launch Dedected!" anonsuyla uyanmanın verdiği hissi özlemişim... De niye kendi üssümüze atıyoruz Nuke'ü?



"OYUNUN ÇIKMASINA BİR AY KALA BİLE BÜTÜN BİR IRKI İPTAL EDİP SIFIRDAN BAŞLAYABİLİRİZ"

rini bayağı değiştirmiş durumda.

Mikro demiştim az yukarıda, bazı ilgimi çeken birimlere değinmek istiyorum. Stalker isimli yeni birimimiz eski Dragoon mantığında ve World of Warcraft'ın Mage'ine benzer bir "Blink" özelliği var. Yani kısa mesafelerde görebildiği yere ışınlanabiliyor. Bu özellikle gerçekten birimin gücü değil, sizin yani oynayan kişinin el göz koordinasyonu ve refleks gücü devreye giriyor. Dört Stalker ile onlarca Zergling'i ışınlanarak kaça kaça ("kite etmek" deniyor buna) öldüren gördüm. Bir diğer muhteşem özellik ise Nullifier isimli birimimizin Force-Field özelliği. Force-Field geçici olarak bir duvar örmemize yarıyor. Yani geniş bir alandan bize doğru gelmekte olan düşman birimlerini, ördüğümüz duvarlarla sadece ufak bir noktadan geçmeye zorlayabiliyoruz. Bu yolla birçok düşman birimi savaşa dahil olamadan ölüyorlar.

En önemli Protoss birimi ise şüphesiz Mothership. Bu birimden aynı anda sadece bir tanesine sahip olabiliyorsunuz. Halen sürekli olarak değişmekte olan bu birim hakkında çok fazla şey söyleyemeyeceğim dediğim gibi henüz son hali belli değil ve önceden karar verdikleri birçok özelliğini çıkardılar, yenilerini eklediler. Ama Zerg Queen mantığında bir birim olarak düşünebilirsiniz. Şimdilik kesin gibi gözüken özelliği ise time-bomb. Kendi etrafında altı yedi katı büyüklüğünde kubbe şeklinde bir kalkan açıyor ve bu kalkanın içine giren herşey yavaşlıyor ve duruyor. Yani hiç bir füze Mothership'e ulaşamıyor. Düşman üssüne yaklaşmak için çok etkili.

TERRAN

Terran bence üç ırk arasında oynama mekaniği olarak Starcraft 1'den en az farklılık gösteren ırk olmuş. Bildiğimiz Factory ve Command Center yanına eklenen bina sistemi halen mevcut. Hatta Barracks ve bazı diğer binaların yanına da ek bina çıkılabiliyoruz. Ama ilginç olan, bu eklenti binalarını değiş tokuş edebiliyorsunuz. Yani Barracks için yaptığınız eklenti binasını Factory'niz ile kullanmak isterseniz, Barracks'ınızı kaldırıyorsunuz oradan, uçurup Factory'nizi oturtuyorsunuz tam aynı yere. O eklenti binası artık Factory'nin oluyor.

Reactor isimli ek bina bence oyunun kaderini en çok etkileyebilecek olanı. Hangi binanın eklentisi olarak yaparsanız, o binadaki üretim bandını iki katına çıkarıyor. Yani Reactor'ü olan bir Barracks, aynı anda iki tane Marine basabiliyor. Zerg'in Hatchery'sinin aynı anda üç larvadan birden birim basabilmesi gibi bir tat yakalamışlar.

Radar Tower denilen yeni bir üs savunma binamız var ki, tadından yenmez. Kendisi henüz açmadığımız savaş sisinde kalan yerlerdeki hareket eden düşman birimlerini görebiliyor. Yani eskiden olduğu gibi oraları Comsat Station'la görmek zorunda değiliz.

Terran'ın olmazsa olmazı Battlecruiser'ların artık herbiri ayrı ayrı upgrade edilebiliyor. Misal bir Battlecruiser'ınızda Yamato Gun varken diğerinde olmayabilir. Bazı diğer upgrade seçenekleri de mevcut. Thor isimli yeni bir birim var ki bahsetmeden geçemeyeceğim. Kendisi dev bir anti-hava saldırı aracı. Siege Tank'larla birlikte çok güzel gidiyor. Siege Tank'ları almak için havadan gelen herhangi bir saldırı saniyeler içerisinde eriyip gidiyor. Thor'un esas ölümcül özelliği ise şu: Öldüğü vakit tam olarak yok olup gitmiyor. Eğer tamir ederseniz (kendi kendini tamir de ediyor, SCV'ye gerek yok) yeniden tam randımanla sahalara dönüyor. Böylece artık Starcraft'ta bir ilk olarak savaş sahasında yeniden üretilebilen bir birim mevcut. Ayrıca hareket ederken ateş edebilen çok hızlı, motorlu bir Firebat olarak düşünebileceğimiz Jackal ve hem havada uçak hem de yerde robot modu olan (transformers kafası) Viking isimli birimlerimiz var.

Ghost gibi karizmatik bir birim unutulur mu hiç? Artık çok daha güçlü (silah gücü olarak). Ama esas ilginç özelliği, artık Terran taşıma sisteminin çok önemli bir kısmını oluşturuyor. Drop Pod denen bu yeni özellikle haritanın istediğimiz yerine içinde birimlerimizi indirebiliyoruz. İniş yerini ise Ghost'larımızın işaret etmesi gerekiyor.

Supply Depot'larımızın artık istediğimizde yerin altına gömülebildiğini müjdelemek istiyorum. Artık daha korkusuz bir şekilde Supply Depot duvarları örebiliriz.

BEKLERKEN

İyimser bir ihtimalle 2009 kışından önce çıkmasını beklemediğimiz Starcraft 2'nin şu anki hali böyle. Ama Blizzard'ın her zaman dediği gibi: Her an herşey değişebilir. Adamlar "oyunun çıkmasına bir ay kala bile bir anda bütün bir ırkı iptal edip sıfırdan yapmaya başlayabiliriz, hazır hissetmiyorsak çıkarmayız, hiç de acelemiz yok" tarzı bir kafa yapısındalar biliyorsunuz. Aslında iyi ki de öyleler. Biraz fazla bekleyelim, ama yeter ki bir on yıl da Starcraft 2'yle geçsin.



Grey Warden'a katılalı ne kadar olduğunu hatırlamıyordu... Belki birkaç gün belki de birkaç yıl... Zaman su gibi akıp geçiyor, karanlık her geçen gün yayılıyordu. En kötüsü de onlarla ne zaman karşılaşacaklarını bilememekti.

-ERCE GÜVEN

Duncan'ın çağrısına kulak verip kaleye ulaştığında kendisini Kral Cailan'la burun buruna buldu. Yaratıkların saldırısı yaklaşıyor, savunma planları bir bir uygulamaya koyuluyordu. Her şeyden ve herkesten şüphe eden Loghain'ın tüm alaycılığına rağmen Kral Cailan görev için onu seçti. Saldırı başladığında, kuleye tırmanmalı ve işaret ateşini yakarak Loghain'ın adamlarına sinyal vermeliydi.

Daha birkaç dakika geçmemişti ki fırtınanın en muazzam seslerine karışan homurtular işitilir oldu. Gece karanlık, yağmur damlaları keskindi. Gökyüzünü aydınlatan yıldırımlara, yerde yakılmış büyük ateşler eşlik ediyordu. Deriden, demirden ve çelikten yapılmış zırhları içerisinde asilce ölümü kucaklamaya hazır savaşçılar, yayları çelik gibi gerilmiş halde bekleyen okçular, narin vücutlarını gölgeler içinde saklamaya çalışan büyücüler ve tüm ihtişamıyla diğerlerinin arasında duran bir kral...

Sonrası mı? Sonrasına ait her şey çok buğuluydu. Bir kükreme ve ardından saldırıya geçen binlerce Darkspawn... Kralın emriyle yakılan oklar ve havada ıslık çalarak hedefe ilerleyişleri... Sadece ıslık sesleri değil, onlara karışan köpek havlamaları ve parçalanan Darkspawn pisliklerinin acı dolu haykırışları. Sanırım bundan sonrasını kendisinin anlatması daha doğru olur. Ne de olsa o devasa Ogre'leri savaş alanında görüp de yaşamaya devam edebilen çok fazla insan yok etrafımızda...

AMAN AMAN KİMLER GELMİŞ...

Uzun yıllar sadece "Karanlık kahramanlık fantezisi" ve "*Baldur's Gate*'in ruhani takipçisi" ünvanlarıyla andık Dragon Age'i. Peki elimizde şimdi neler var? Aslında o kadar çok şey var ki hangisini anlatsam diye düşünüp duruyorum. Hatta sırf bu yüzden, yazılarımda kullandığım o "ağırdan alma" tarzını bir kenara bırakıp sizleri Dragon

1 Ah be Bioware, ne zaman ki izometrik grafikleri bıraktın, karakterlerin ruhsuz suratları ortaya çıktı. Bir karakter animatörüne para vermek bu kadar mı zor?

2 Oyunun başladığı şehir, Darkspawn tarafından kuşatma altında. Kurtarabilecek misiniz?

3 Bazı şeyler anlamını hiç kaybetmiyor. Karakterlerin altındaki sarı halkalar size hemen Baldur's Gate serisini çağrıştıracak.





Age'e balıklama atlamaya davet ediyorum.

Ama durun! Bir düzen içinde hareket edelim... Tek sıra olup saatlerimizi ayarlayalım mesela. Ama saatleri biraz uzun vadeye ayarlamamız gerekiyor çünkü Dragon Age'le buluşacağımız dönem, sizlerin bu yazıyı okuyacağınız Ekim ayıyla 2009 Nisan'ı arasında bir tarih. Bunu nereden mi biliyoruz? Çünkü EA aylar önce düzenlediği finansal konferanslardan birinde Dragon Age'i içinde bulunduğumuz mali yılda piyasaya süreceğini duyurdu. İlgili mali yılın 1 Nisan 2008 – 31 Mart 2009 tarihleri arasını kapsadığını düşündüğümüzde heyecanlanmak için düşündüğümüzden daha fazla sebebimiz olduğunu görüyoruz.

NEDEN DRAGON AGE?

Evet, neden *Baldur's Gate 3* değil de Dragon Age? Bildiğiniz ya da öğrenmekte olduğunuz gibi Dragon Age tamamen yeni bir fikri mülk. Yani daha önce var olmayan, tamamen Bioware tarafından yaratılmış bir oyun alanından bahsediyoruz burada. Bioware'den Greg Zeschuk'a göre Dragon Age, Bioware'in özüne dönüşünü temsil ediyor. PC RYO dünyasında yeri doldurulması çok zor bir ekol haline gelmiş olan *Baldur's Gate*'in üzerine, Bioware'in uzun yıllar boyunca elde ettiği tecrübelerin, yeni teknolojilerin, oyuncuların güncel beklentilerinin yığılmış hali Dragon Age.

Peki bu yeni dünyadan bize neler sunmasını bekliyoruz? Öncelikle Bioware'in tadından yenmeyen hikaye anlatımının bir başka örneğini göreceğimizden eminim. Grafiksel açıdan herhangi bir problemimiz olmayacağını da yayınlanan oyun içi videolardan görmüş durumdayız. Özellikle zırhlardaki detay şimdiden ağzımızın suyunun akmasına yetiyor da artıyor bile.

Oynanış konusunda *Baldur's Gate* tadını alacağımızı, emektar "boşluk" tuşunu bol bol kullanacağımızı, "birimiz hepimiz hepimiz birimiz" felsefesiyle ekibimizi yöneteceğimizi de biliyoruz. Peki devasa bir dünyada geçen Dragon Age'de *Oblivion* ve benzeri oyunlardaki gibi "değişken zorluk" sistemi gibi şeylerle karşılacak mıyız? Hayır. Diğer tüm Bioware oyunlarında olduğu gibi haddimizi bilmemiz gerekecek Dragon Age'de de. Daha üçüncü seviyedeyken yirminci seviye yaratıklarla dolu bir mağaraya kafamızı sokamayacağız.

Ayrıca Bioware'in daha önceki hiçbir oyununda olmadığı gibi Dragon Age'de de bölgeler arasında seyahat etmek için gerçekten "seyahat" etmek zorunda kalmayacağız. Bunun yerine



haritadan seçeceğimiz bölgelere rahat bir geçiş imkânımız olacak. Bu sayede çoğu oyun çıkmadan önce vaat edilen 200 saatlik oyun süresinin 150 saatinin at sürmekle geçmesinden şikayet etmemiş olacağız.

SADECE ÜÇ TANE Mİ???

Dragon Age'i *Neverwinter Nights*'tan ayıran temel özelliği, tek bir ana karakter etrafında kurgulanmak yerine *Baldur's Gate* ekolünde olduğu gibi parti yönetimini esas alıyor olması. Tabii burada oluşması muhtemel bir yanılgıyı da ortadan kaldırmak lâzım. Biz yine sadece tek bir ana karakter yaratıyor ve oyuna onunla başlıyoruz. Senaryo ilerledikçe karşımıza, görevi sadece bize A-B noktaları arasında eşlik etmek olan askerlerden, uzun soluklu olarak yanımızda yer alacak karakterlere kadar birçok yol arkadaşı çıkacak. Ancak *NWN*'den farklı olarak onlara sadece birer "yardımcı" gözüyle bakamayacağız. Yanımızda bulunan arkadaşlarımız eski *Baldur's Gate* tarzıyla benzer bir şekilde ekibin "parçası" olacaklar.

Tüm Bioware oyunlarında karşılaştığımız gibi oldukça geniş bir karakter yelpazesine sahip olacağımız oyunda, ekibimizi istediğimiz özellikteki karakterlerle doldurmamız mümkün olacak. Ancak burada şu an bizim için biraz muamma olan bir konu devreye giriyor: Karakter sınıfları.

Oyunda sadece 3 temel karakter sınıfı bulunacak: Fighter, Rogue ve Mage. Hayal kırıklığına uğradınız değil mi? Aslında bunun için geçerli

Binlerce Yeni Maceraya Açılan Kapı

Kullanıcı modüllerine Bioware kadar önem veren bir başka firma daha var mı inanın bilmiyorum. Kendi oyununuzu tasarladığınız araçları kullanıcılara sunmak biraz cesaret istiyor olsa gerek. Ama Bioware oyunlarının ömrünü birkaç yıl uzatabilmek pahasına bu cesareti gösteriyor ve *Neverwinter Nights*'la başlayan muhteşem düzenleme araçlarını bir kez daha kullanıcılarıyla buluşturuyor.

2002 yılında kullanıcılara dağıtılan düzenleme araçları sayesinde 5000'den fazla kullanıcı modülüyle buluşan *Neverwinter Nights*'ın ardından sıra şimdi de Dragon Age: Origins'de. 31 Ağustos 2008 tarihinde PAX fuarında tanıtılan DA düzenleme aracı sayesinde sadece "düzenleme" yapmayacak, oyuna yeni materyaller katacak ve kendi karakterlerinizi, maceralarınızı, senaryolarınızı yaratma şansına sahip olacaksınız. Ayrıca kullanıcılar tarafından yaratılan içeriklerin rahatça paylaşıma sunulabilmesi açısından bizzat Bioware tarafından online topluluklar kurulacak. Ha "bu da yetmez" diyorsanız, Bioware'in düzenleme aracı için sürekli olarak güncellemeler sunacağını da eklemek isterim.

Eğer her şey beklendiği gibi olursa *NWN*'de 5 bin olan modül sayısı Dragon Age'le 10 binleri bulabilir.



Her silahın elemental özelliklerini anında görüyorsunuz. Envanter kapasitenizi de arttırabileceğiniz yetenekler arasında bulunuyor.


Ogre'nin savaşçınızı eline aldığı an bu an işte. Ve sakın bunun ara video görüntüsü falan olduğunu sanmayın. Basbayağı savaş görüntüsü bu.

ŞCR / Bioware

Baldur's Gate, KotOR, NWN gibi efsane RYO'lara imza atmış olan firma geçtiğimiz aylarda Mass Effect yüzünden bol bol tepki çekmişti.

SW: Knights of the Old Republic (2003)
Kimilerine göre en iyi Star Wars oyunuydu. Oyun dünyasının unutulmazları arasındadır kendileri.

MDK 2 (2000)
İlk MDK'dan sonra beklentileri karşılamayan yegane oyun. Bioware otursun, RYO'dan başka oyun yapmasın lütfen. RYO Bioware'den sorulur.

Dragon Age Bilinmezleri

> Oyuna 3 temel sınıftan birini seçerek başlayacağımızı biliyoruz. Ama sonrasında ne gibi alt sınıflara ayrılacağımız konusunda ser alıyoruz sır alamıyoruz.

> Hayatımızın ve büyü gücümüzün kendi kendine yenileneceğini biliyoruz ama bunun ne şekilde ve hangi hızla olacağından emin değiliz.

> Envanter sisteminin nasıl olacağını bilemiyoruz. Eski tip "grid" sistemi mi devam edecek yoksa Diablo 3'te gördüğümüz gibi yeni bir envanter sistemiyle mi karşılaşacağız, emin değiliz.

> Böylesine derin bir RYO'nun nasıl olup da konsollara aktarılacağını bilemiyoruz. Bu arada konsol konusu da henüz netleşmiş değil. Ancak X360 versiyonu kesin gibi. Eski PS2 oyunu *BG: Dark Alliance*'ı hatırlayanlarınız için Dragon Age için de benzer bir oyunla karşılaşmak şaşırtıcı olmayacaktır.

BÜYÜCÜNÜZE KAPILARDAN BİRİNE "YAĞ" BÜYÜSÜ YAPMASINI EMREDEBİLİYORSUNUZ. BÖYLECE ORADAN GELEN DÜŞMANLAR YAVAŞLIYOR

sebebiniz yok. Evet, ilk bakışta "3" ezik görünebilir. Ancak detayları önümüzdeki aylarda kesinleşecek olan sınıf sisteminde "ana" sınıflar sadece karakterin oyunu ne şekilde oynamak istediğini belirleyecek. Yani ana sınıfınız olarak büyücülüğü seçtiniz diye illa sağa sola ateş topları fırlatmanız gerekmeyecek. Bir büyücü olarak çevrenize dehşet saçan bir şeytan mı yoksa ekip arkadaşlarına savaş sırasında ihtiyaç duydukları her türlü yardımı sağlayan bir "ak" büyücü mü olacağınıza siz karar vereceksiniz.

DEATH BLOW

Bu arada madem ateş toplarından bahsettik, oyunun savaş sistemine de birazcık değinelim. Düşünün, nispeten ufak bir odada kısılı kaldınız ve iki kapıdan da Darkspawn akın ediyor. Tek bir yöne odaklanabilmek için büyücünüze kapılardan birine "yağ" büyüsü yapmasını emrediyorsunuz. Birdenbire o kapıyı kullanan tüm Darkspawn'lar kayda değer ölçüde yavaşlıyor. ***Boşluk*** tuşuna basıp oyunu durduruyorsunuz. İki savaşçınızdan birini ana saldırı kapısına doğru yönlendirirken, grubu gaza getirmesi için savaş çığlığını kullanmasını istiyorsunuz. Diğer savaşçınızsa "son kale" misali büyücünüzün ve okçunuzun önünde duruyor.

Okçunuzu bu günler için yetiştirmiş ve onun "kritik vuruş şansını" en üst düzeye taşımıştınız. İşte bunun faydasını göreceğiniz yer burası.. Çelik gibi gerilmiş yayından fırlayan ok Darkspawn'lardan birinin kafasını ***ağır çekimde*** paramparça ediyor. İşte buna Dragon Age dilinde ***"Death Blow"*** deniyor. İster yakın dövüş ister menzilli silahları kullanıyor olun son vuruşlarınızı inanılmaz bir görsellik ve vahşet içinde yapmanız mümkün.

Ama tüm bu yaptıklarınıza rağmen düşmanlarınız akın akın gelmeye devam ediyor. Artık iki kapıyla birden uğraşacak gücünüz kalmadı. Boşluk tuşuyla oyunu bir kez daha durduruyorsunuz. Savaşın başından beri kapılardan birine "yağ" büyüsü yapmış olmak dışında sadece iyileştirme büyülerine başvurmuş büyücünüzü seçiyorsunuz. Daha önce yağ büyüsü yaptığınız kapıya yönelip, oyun ekranının alt kısmında bulunan ve kolaylıkla erişebileceğiniz ***tam 20 düğmeden*** birine yerleştirdiğiniz "Delayed Blast Fireball"u göndermesini istiyorsunuz. Boşluk tuşuyla yeniden hayat bulan oyun dünyasında büyücünüzün cehennem ateşlerini kapıya doğru fırlatmasını ve hemen ardından geriye çekilmesini izliyorsunuz. Savaşın başında yaptı-


Eğer 3 metrelik bir Ogre savaşçılarınızın işini bitirmiş ve yüzünü büyücünüze dönmüşse ciddi bir sorununuz var demektir.



Bir RYO'da ilk defa büyülerin fiziksel etkileri olacak. Yani mobilya dolu bir odada yağ büyüsünün üstüne "Fireball" çakmak çok iyi bir fikir olmayabilir.

1 Büyücüler bu hareketi yapmayı çok mu seviyorlar?

2 Tabii yangın bacayı sarmadan kafayı kullanıp kurtulabilirsiniz. "Buz" büyüleriniz ne güne duruyor?





Origins de Neyin Nesi?

2004 yılında "Dragon Age" adıyla tanıştığımız oyun nasıl oldu da birdenbire "Origins" takısını aldı diye merak edeniniz mutlaka vardır. Etmiyorsanız bile bu girizgâhın ardından konuyu deşeceğimi tahmin ediyor olmalısınız.

Öncelikle Origins'in birkaç anlamda ele alınması gerektiğini söylemem gerekiyor. Birincisi, bu eklenti önümüzdeki yıllarda Dragon Age evrenine ait daha fazla oyun göreceğimiz anlamına gelebilir. "Origins" takısı sayesinde sanki DA evreninin başlangıcına uzanıyor gibi hissedebiliriz kendimizi.

Origins'in bir diğer anlamı da direk Greg Zeschuk'un da söylediği gibi Bioware'in özüne dönüşünü temsil ediyor olması.

Ama Bioware'in "Origins"le asıl anlatmak istediği şey, karakterimizin DA evreni içerisinde üstlenmeyi tercih edeceği role göre oyunun şekillenecek olması. Yani Dragon Age, karakterinizin "köklerine" göre değişim gösterecek ve size her seferinde bambaşka heyecanlar yaşatacak. Özellikle oyunun ilk 2-3 saatinde verilecek ahlaki kararların oyunun geri kalanını etkileyeceğini biliyoruz.

Oyunun daha başlarında, bir hapishanede hücresinden çıkmak için size yalvaran bir mahkumla karşılaşıyorsunuz. Kısa bir konuşmadan sonra mahkûmun bir büyücüye ait anahtarı çaldığını ve kendisini yakalayanlar bulamasın diye onu yuttuğunu öğreniyorsunuz. Mahkum sadece biraz ekmek ve su karşılığında bünyesinden az önce çıkarttığı (!?) anahtarı teklif ediyor. Ama savaşçı ruhunuz anlaşma yapmaya yanaşmıyor ve kılıcınızı çekip, çığlıklar arasında mahkumu öldürüyorsunuz. Üzerinize gelen gardiyanaysa kendi işine bakmasını söylüyor ve ele geçirdiğiniz anahtarın size sağlayacağı hazinelerin hayaline dalıyorsunuz.

Aynı sahneyi büyücü bir elfle oynadığınızdaysa tamamen farklı şeyler oluyor. Hapishanenin gardiyanı elflerden nefret ettiği için sizi neredeyse mahkumun yanına yaklaştırmıyor. Güç bela konuştuğunuz mahkumsa anahtardan bahsetmiyor bile. Tek istediği gardiyanın yemeğinden arta kalanlar. Irkınıza ve sınıfınıza özgü yüksek ikna kabiliyetiniz sayesinde gardiyandan yemek artıklarını alıyor ve mahkuma veriyorsunuz. Ama ortada ne anahtar ne de hazine var. Yani iyilik yapmak her zaman istediklerinize kavuşmaya yetmiyor.

Kısacası Dragon Age'de karşılaşacağınız karar anları, ırkınıza ve sınıfınıza yani "köklerinize" göre değişiklik gösteriyor. Ama sadece diyaloglardaki farklılıklar değil burada söz konusu olan. Bu da demek oluyor ki oyunu tekrar tekrar oynamak için daha önce olduğundan çok daha fazla sebebiniz var.

ğınız "yağ" büyüsüyle, sonunda yaptığınız "Ateş Topu" büyüsünün eşsiz birleşimiyle alevler arasında kalan Darkspawn'ın çığlıkları size yeni bir zaferin yaklaştığını fısıldıyor.

BOŞLUK TUŞUNUN KERAMETİ

Fısıltının tınısı daha kulaklarınızdan silinmemişken dev bir Ogre'nin iliklerinize kadar işleyen sesini duyuyorsunuz. Kapıyı parçalayarak odaya giren Ogre ilk hedefi olarak savaşçılarınızı seçiyor ve bir tanesi kaptığı gibi havaya kaldırıyor. Cesaretini kaybetmeyen savaşçınız Ogre'nin elini parçalamaya çalışırken yumruk olmuş diğer elin darbelerine maruz kalıyor. Bir kez daha boşluk tuşuna başvuruyorsunuz. Oyun ekranının sağ üst kısmında yer alan ve size hem mikro hem de makro olarak oyun alanında olan biteni görme şansı tanıyan ***mini haritanızla*** birlikte ***serbestçe hareket ettirebildiğiniz kamerayı*** kullanarak olayı büyücünüzün bakış açısından görmeye çalışıyorsunuz. Büyücünüze "Fırtına" büyüsünü yapma emrini verdikten sonra savaşçınızın da "Shield Bash" ile Ogre'nin elinden kurtulmasını umuyorsunuz.

Savaşçınız Ogre'nin elinden kurtuluyor ama nasıl bir hata yaptığınızı o anda fark ediyorsunuz. Ogre kendisine saldırmaya hazırlanan büyücüyü görüyor. Aradaki mesafeyi geçmeye fırsatı olmadığını gören Ogre yanındaki kaya parçasını alarak büyücünüze fırlatıyor. Sadece büyücünüzün büyüsü değil, aynı zamanda yakınında duran okçunuzun yapmaya hazırlandığı ok atışı da ***yarıda kesilmiş*** oluyor. Savaş sırasında dikkat etmeniz gereken mekanikleri ağzınız açık izlerken savaşçınız Ogre'nin dikkatiniz dağılmasından yararlanıyor ve ağır çekimde onu ikiye bölecek ölümcül vuruşunu yapıyor. Siz de tam bu anda "İşte Bu" diye haykırıyorsunuz. Tüm savaşı hem yaşadınız hem de sürekli olarak iç sesinizle olan biteni kendinize anlatıp durdunuz. Yani Rol yaptınız. Bir RYO'nun amacı da bu olmalı değil mi?

İÇ SES

Mass Effect'teki "devrim" yaratan diyalog sistemini seven de olmuştu sevmeyen de. Peki şimdi size Bioware'in uzun yıllar üzerinde çalıştığı bu diyalog sisteminden vazgeçtiğini söylesem? Aklınıza hemen bir sürü sebep geliyor değil mi? Özellikle de *ME*'in diyalog sistemini sevmeyen oyuncular hemen "ben demiştim zaten" diye mırıldanmaya başlamıştır. Ama Bioware'in diyalog sistemini değiştirme sebebini doğru tahmin edebilen çok fazla kişinin olabileceğini sanmıyorum.

Aslında sebep çok basit: Dragon Age bir "etkileşimli sinema" değil. Yani *Mass Effect* gibi bir oyundan bahsetmiyoruz burada. *ME*'de tercih edilen anlatım yönteminde, her ne kadar binlerce satırdan oluşsa bile sadece John ya da Jane Shepard'ın sesine bağlı kalmak zorundaydınız. Ama Dragon Age için istenen bu değil. Dragon Age'de kendiniz olmalısınız. Karşınıza çıkan diyalog seçeneklerini değerlendirirken içinizden mırıldanmalı, kendinizi bu uçsuz bucaksız fantastik evrenin bir parçası olarak görmelisiniz. Daha önce dediğim gibi burada asıl önemli olan şey "rol" yapmak. Bioware, Dragon Age'i oynarken rol yapmanızı engelleyecek her şeyi ortadan kaldırmayı tercih etmiş durumda. Yani krala laf sokarken John ya da Jane Shepard tarzıyla cevap vermenize gerek yok. Ekranda beliren cümleleri Erce gibi söylediğimi hissetmemi istiyor Bioware. Ve bence iyi de bir şey yapıyor.

YILLARIN ÖZLEMİ

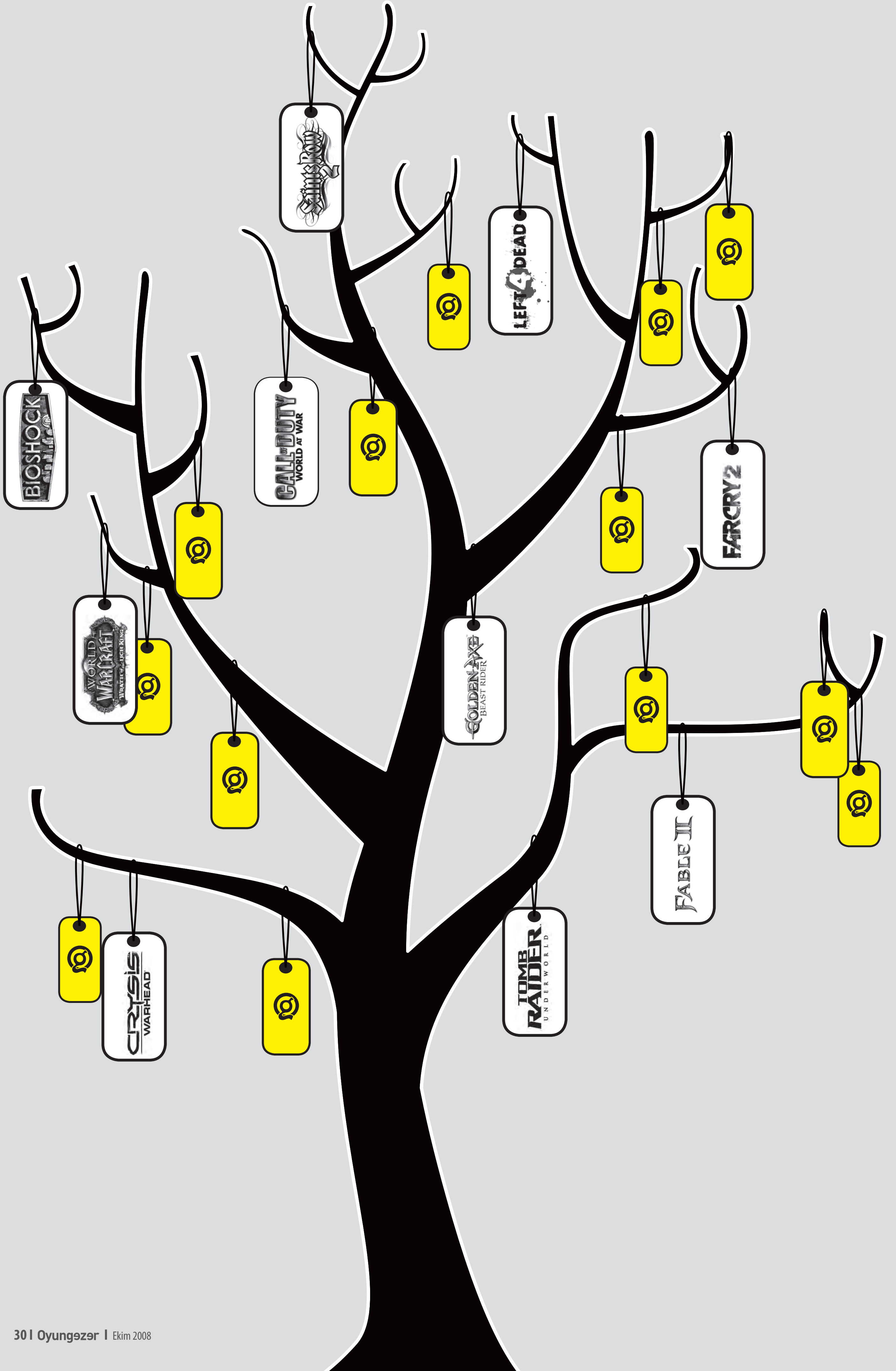
Grey Warden'ın bir üyesi olarak Blight karşısında yerimizi alacağımız Dragon Age: Origins'de ne zaman veya nerede ilk ejderhamızla karşılaşacağımızı bilmiyorum. Ama Dragon Age hakkında içimde çok güzel bir his var. Buna *Baldur's Gate* tarzı oynanışı mı sebep oluyor, muhteşem güzellikteki grafikleri mi, heyecan verici oyun dinamikleri mi bilmiyorum. Ama sağlam RYO'cular, Dragon Age'in ilk oyun içi videolarını seyrettiklerinde eminim benimle aynı hisleri paylaşacak.

Greg Zeschuk'un bir röportajında söylediği sözle bitirmek istiyorum yazımı. Sanırım istesem de bundan daha iyi bir kapanış bulamazdım: "Yıllarca tüm röportajlarımızda bize 'Neden *Baldur's Gate*'in devamını yapmıyorsunuz?' diye sorup durdular. Sonunda yeter dedik. İşte şimdi istediğinizi yapıyoruz. Keyfini çıkarın."



Bioware Dragon Age'de özellikle karanlık grafikler kullanıyor. Oyun dünyasının ruhu böyle.

KISACA
Tür: Rol Yapma Oyunu
Yayıncı: Electronic Arts
Platform: PC
Çıkış tarihi: 27 Mart 2009
Web: dragonage.bioware.com


BIOSHOCK
CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
LEFT 4 DEAD
FARCRY 2
WORLD OF WARCRAFT
GOLDEN AXE
BEAST RIDER
FABLE II
TOMB RAIDER
UNDERWORLD
CRYSIS
WARHEAD

Dosya: **Bahara Hazırlık**

OYUNLAR BAŞLASIN!

Her yıl sonu yaşadığımız fırtınalı oyun günleri yine geldi çattı

Hepimiz oyunlar seviyoruz değil mi? (kalabalık bir güruhtan ses gelir: EVEEETH!) Peki bütün oyunların neden yılın son 3 ayına tıkıştırıldığını hiç merak ettiniz mi? "Bütün ecnebiler yılbaşında alışveriş çılgınlığına yakalanır ve bu çılgınlıktan nasibini almak isteyen firmaların oyunlarını bu döneme yetiştirmesi gerekir" işin görünen tarafı. Aslında büyük oyun firmalarının hepsi de o yılın bütçelerini tutturma çabası içindedir ve bunun da en güzel yolu, tabii ki bol bol oyun satmaktan geçmektedir. Eh, bol bol oyun satmak için de, herkesin bol bol para saçmaya hazır olduğu bir dönemden daha iyisini bulamazsınız. Ama bunlar işin sıkıcı ve "iş" olan tarafı. **Bizi ilgilendiren kısmıysa**, **90 gün** boyunca giderek artan bir hızla oyunların kapımıza yığılacağı ve hiçbirimizin hakkını vererek bütün bu oyunları oynayacak zamanının olmayacağı gerçeği. İşte bu yüzden, bu dosyayı hazırladık.Yılın oyun açısından en bereketli dönemini takip etmenizi, gelecek her oyunu bilmenizi ve işlerinizi planlamanızı sağlayacak bir rehber dosya olması için çabaladık. Ayrıca bu yoğunluklu oyun döneminden sağlıklı olarak çıkabilmeniz ve gelecek olası "kuraklık" dönemlerini nasıl atlatacağınıza dair de ipuçları verdik.
Artık konuşma zamanı bitti. ***Oyunlar başlasın!*** HAZIRLAYANLAR: **SİNAN AKKOL - TUĞBEK ÖLEK**



Dünkü çocuk 1 yaşında!

Bize üstünde tek bir mum olan 8 bin kişilik bir pasta lâzım. Hem de hemen! Çünkü Oyungezer, siz, biz, hep birlikte birinci yaşımızı kutlamaya hazırlanıyoruz. Bir yıl önce bugünlerde kafa kafaya vermiş *"bu dergiye ne isim koysak"* diye düşünüyorduk, hatırlar mısınız? Şimdi sizler merakla *"Acaba birinci yıldönümü şerefine Oyungezer ne yapacak?"* diye tartışıyorsunuz, bizse *"Oyungezerler ayaklandı! Mahvolduk! N'apacağız?"* diye kara kara düşünüyoruz. Çabuk geçiyor yahu zaman. Bir yıl ha!

Kendisine oyungezer diyen oyunculardan oluşan kocaman bir topluluk var artık Türkiye'de. Genç, düşünmeyi ve eğlenmeyi seven, yaratıcı, katılımcı ve heyecanlı bu toplulukla birlikte bir yıldır yürümenin elbette bir kutlaması yapılmalı. Ve biz size ne yapacağımızı biliyoruz (ama söylemiyoruz). Dünya farkında olmayabilir ama önümüzdeki üç ayın en önemli olaylarından biri bu derginin içinde patlamaya hazırlanıyor. Oyungezer gelecek ay 1 yaşına giriyor! *(Cake is a lie? Hmm?)*

Oyun Parite Takvimi

Sonbahar boyunca hangi oyunlar ne zaman dökülecek, hangi gün kalbimize daha iyi davranmamız gerekecek? 21 Kasım'ı atlatabilecek miyiz?

100 80 60 40 20 0

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11

15.Eyl 17.Eyl 19.Eyl 21.Eyl 23.Eyl 25.Eyl 27.Eyl 29.Eyl 01.Eki 03.Eki 05.Eki 07.Eki 09.Eki 11.Eki 13.Eki 15.Eki 17.Eki 19.Eki 21.Eki 23.Eki 25.Eki 27.Eki 29.Eki 31.Eki

Hangi gün ne oluyor?

01 Sıkıcı bir yaz döneminde zoraki ilgimizi ayakta tutan sadece bir iki oyun vardı.Yani ilk başlarda her şey bir toz ve gaz bulutuydu. Sonra *Force Unleashed* çıkageldi ve şöyle dedi: *"Ne ulan buraların hali böyle?! Toz-kir içinde kalmış her şey! İnsan bi vileda yapar … FORS ADUUKET!"*

02 Hemen akabinde çıkan *Crysis Warhead*, *"kafamı bozmayın, yakarım ormanınızı!"* diye dayılandı. Oneyil'ler, Şınaydır'lar, Maksimilyan'lar kaçıştı her yana. Oyun dünyasına bir renk bir heyecan geldi.

03 *Warhammer Online* işte bugün çıkageldi, 3 yıllık gecikmenin ardından. Eş zamanlı olarak Göker'i, Yiğitcan'ı ve Ali'yi (Korkma, Sönmez olan) kaybettik. Bir sonraki gün çıkacak yığınla oyun arasından ise bir tek *Mount & Blade* ilgi göstermeye değdi.

04 Türkiye'nin en büyük internet servis sağlayıcısı TTNET, tüm oyunseverlere yönelik TTNET Oyun servisini sessiz sedasız başlattı. Şu anda daha başlangıç aşamasında olan bu hizmeti, yılbaşına doğru nasıl şahlandığına hayret edeceksiniz.

05 Bu yılın en büyük toplu çıkışı: Tam 37 oyun birden çıkacak 26 Eylül'de. Bunların arasında *Colonization, Pure, Sonic Chronicles, SOCOM Confrontation* ve *Warioland* göze çarpan önemli oyunlar.

06 *Brothers in Arms: Hell's Highway* ve *FIFA 09* çıkıyor bugün! Uzay simi meraklısına *X3 Terran Conflict*'in de bugün çıkacağını ekleyelim.

07 7 Ekim'den 10 Ekim'e kadar CeBIT fuarındaki TeknoSA standında müthiş bir oyun organizasyonu düzenleyeceğiz… "Mini bir E3" diyebileceğimiz bu organizasyonda, henüz çıkmamış 10'a yakın oyunu oynayabileceksiniz! Ayrıntılar bu sayfalarda bir yerde.

08 NBA severler yaşadı! Hem *NBA Live 09*, hem *NBA 2K9* bugün piyasaya çıkıyor. Rockstar'ın *Midnight Club* yarış serisi ise Los Angeles'da devam ediyor.

09 *PES 2009*'un piyasaya çıkmasıyla, hayat sona erecek PES'ciler için bugün.

10 Ve işte yılın en önemli günlerinden biri: Farcry 2 ve Fable 2 aynı gün piyasaya çıkıyor. Ve tabii Little Big Planet'ı da unutmayalım.

11 İşiniz veya sınavınız varsa, bugün sevdiklerinizden sizi bir koltuğa bağlamalarını isteyin. Çünkü *Fallout 3, Red Alert 3* ve *Left 4 Dead* ile birlikte tam 36 oyun çıkacak bugün!

12 Oyungezer Dergisi 1 yaşında! Biz bile inanamıyoruz bugünlere geldiğimize. Hmm, acaba ne yapacağız birinci yıl özel sayımızda… Bakalım bakalım…

13 *Gears of War 2*'nin çıkışı bugün. Bu kez PC'lere çıkmayacağı söylense de, biz inanmıyoruz.

14 Yine yoğun bir gün. Günün bombası elbette *Guitar Hero: World Tour*. Ama *Cryostasis, Men of War, Naruto Ultima Ninja Storm, Sacred 2* ve *LOTR Online: Mines of Moria* dahil çıkan 18 oyun sayesinde sanırız bugün oynayacak yeterince oyunumuz olacak!

15 *Mirror's Edge* PS3 ve 360 için çıkacak. PC versiyonu ise 2009 başında geliyor.

16 Ve heyecanın tavan yaptığı gün: *World of Warcraft Lich King* tüm dünya ile aynı anda Türkiye'de piyasada! Hazır mısınız?

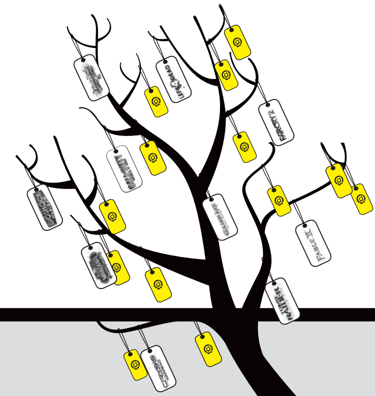
17 *Lich King*'den bir gün sonra da yeni *Call of Duty* geliyor. İnsaf(işınt zaman)!

18 Veee, zurnanın "zırt","dürt","hey bakar mısınız?","ula n'oliy?!" gibi çeşitli şeyler dediği gün. Hangi akla hizmet bilemiyoruz ama bugün *GTA 4* PC versiyonu, *Tomb Raider Underworld, Need for Speed Undercover* ve *Mortal Kombat vs DC Universe* aynı anda çıkıyor. Aynı anda!

19 *Heist, Motorstorm Pacific Rift, Resistance 2* ve *Sonic Unleashed* ile gayet dolu bir gün. Ama bugünün bombası kesinlikle ve kesinlikle *Silent Hill Homecoming*

20 Ve sezonu *Prince of Persia* ile, gayet şık bir şekilde kapatıyoruz.

21 Her şey bitti mi sanıyorsunuz? Valla elinizi çabuk tutun, bütün o oyunlar bitecek. Sezon sonu falan dinlemiyor 2009'da çıkacak olan oyunlar. Bizim de sizlere birkaç sürprizimiz olabilir ha, demedi demeyin :)



12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

02.Kas 04.Kas 06.Kas 08.Kas 10.Kas 12.Kas 14.Kas 16.Kas 18.Kas 20.Kas 22.Kas 24.Kas 26.Kas 28.Kas 30.Kas 02.Ara 04.Ara 06.Ara 08.Ara 10.Ara 12.Ara 14.Ara

Bu Sonbaharda **Oyun Dünyası Değişecek**

Muhteşem bir oyun yağmuru kalp ritmimizi bozacak bir heyecan fırtınası yaratmaya yeter. Ama bu sonbaharda iyi oyunlardan fazlası geliyor. Oyun alışkanlıklarımızda ciddi değişiklikler olması muhtemel.

TTNET Oyun



Şubat'dan beri Müzik ve Video servisleriyle hayli ses getirdi TTNET. Bu aybaşında da TTNET Oyun'u açtılar. Şimdilik site sadece Flash oyunlardan oluşuyor. Çok temiz bir tasarım ve tümü Türkçe oyunlarla fark yaratıyorlar. Eğer TTNET Müzik ve Video'ya baktıysanız, içeriğin nasıl dolu olduğunu gördüyseniz TTNET Oyun'un da Flash oyunlarla kalmayacağını tahmin etmek zor değil. Yakında en çok ziyaret ettiğiniz site TTNET Oyun olursa şaşırmayın.

Xbox360 Türkiye'de



Önceki ay Xbox 360'ın bu aybaşında çıkacağını duyurmuştuk. Ancak bazı aksaklıklar oldu ve Xbox'ın çıkışı Kasım başına kaldı. Bu arada yeni bilgiler var elimizde. İlk partide 3000 adet Xbox 360 gelecek ve bunlar sadece zincir mağazalarda satılacak. Microsoft şimdilik bu işi sessiz sedasız yürütüyor, yerin göğün Xbox dolduğunu göremeyeceksiniz. Bir süre sessizce ürün satıp işlerin nasıl gideceğine bakacaklar. Bu yüzden oyun firmaları da ne kadar ve nasıl Xbox oyunu getirecekleri konusunda kararsızlar biraz.

Electronic Sports League Türkiye



Dünyanın en büyük online oyun ligi ESL nihayet ülkemize geliyor. Bundan 3-4 sene önce ESL Türkiye yine açılmış ama geniş bant internet yeterince yaygınlaşmadığı için çuvallamıştı. Bu sefer ADSL'in yaygınlaşmasının da gücüyle Intel, ESL'i Türkiye'ye getirmeye ve oturtmaya kararlı. ESL için halen lisans görüşmeleri sürüyor, eğer her şey yolunda giderse ilk liglerin sene donunda açılacağı söyleniyor.

PS3 ve PSP'ye Yeni Modeller

Nihayet adam gibi sabit diski olan 160GB'lık PS3'ün geldiğini söylemiştik geçen ay (gerçi biz PS3'leri 320 yaptık bile). PSP'nin ekranı gelişmiş yeni modeli de geliyor. Tabii o 160GB'ı doldurabilmek için PlayStation Network'ü de istiyoruz artık. Bu konudaki çalışmalar sürüyor ve ne zaman olacağı belli değil ama yılbaşından önce PSN beklemeyin.



TeknoSA'dan **Cebit'te Oyun Şovu**

Bu sonbahar oyun dalgası Cebit'deki TeknoSA standında başlayacak. Genişçe bir alanı oyunlara ayıran TeknoSA henüz piyasaya çıkmamış pek çok oyunu getiriyor. Bizim duyduğumuz oyunlar *PES 2009, Tomb Raider Underworld, Little Big Planet, Killzone 2, Resistance 2, Motorstorm Pacific Rift* ve *Singstar Turkish Party*. Evet Singstar'da ilk defa, hem de sahneden şarkı söyleyebileceksiniz. Ayrıca TeknoSA standında FIFA 09'un lansmanı da yapılacak ve Cebit boyunca 20 PC'lik büyük bir turnuva düzenlenecek. FIFA'da maharetini gösterenler için her gün bir oyun bilgisayarı hediye edilecek. PES 2009 turnuvasında her gün PS3, *NBA2K9* turnuvasında ise her gün PSP hediye edilecek. Fuar boyunca irili ufaklı bine yakın hediye dağıtılacak. Ülkemizde ilk defa bir oyun etkinliğinde bu kadar çıkmamış oyun ve bu kadar hediye bir arada olacak. Kaçırırsanız çok ağlarsınız, bizden söylemesi.



Sonbaharın en sıcak 100 Oyunu

Önümüzdeki **3 ay** çıkacak en iyi oyunların hiçbirini kaçırmak istemiyor musunuz? O zaman aşağıdaki tahminlerimize bir göz atın. Bu listede bu dönemde çıkacak **en iyi 100** oyunun hangi aralıkta notlar alacağını tecrübemize dayanarak tahmin ediyoruz. Her oyunun yanlarına da o oyunu "alacağınızı", "oynamakta olduğunuzu" ve "bitirdiğinizi" işaretleyebileceğiniz kutular koyduk. Böylece bu yoğun dönemin en iyi 100 oyununu kolayca takip edebileceksiniz.

OYUN	TÜRÜ	ALACAĞIM	OYNUYORUM	BİTİRDİM	ÇIKIŞ TARİHİ
95-100					
Grand Theft Auto IV	Aksiyon	☐	☐	☐	21 Kasım
90-95					
Fallout 3	RYO	☐	☐	☐	31 Ekim
Far Cry 2	FPS	☐	☐	☐	24 Ekim
Football Manager 2009	Spor	☐	☐	☐	14 Kasım
Guitar Hero: World Tour	Müzik	☐	☐	☐	7 Kasım
Left 4 Dead	FPS	☐	☐	☐	31 Ekim
Men of War	Strateji	☐	☐	☐	7 Kasım
Pro Evolution Soccer 2009	Spor	☐	☐	☐	17 Ekim
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	DVO	☐	☐	☐	13 Kasım
85 - 90					
BioShock	FPS	☐	☐	☐	24 Ekim
Call of Duty: World at War	FPS	☐	☐	☐	14 Kasım
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	☐	☐	☐	31 Ekim
Fable 2	RYO	☐	☐	☐	24 Ekim
FIFA 09	Spor	☐	☐	☐	3 Ekim
Galactic Civilizations II: Endless Universe	Strateji	☐	☐	☐	24 Eylül
Gears of War 2	Aksiyon	☐	☐	☐	4 Kasım
LittleBigPlanet	Eğlencelik	☐	☐	☐	24 Ekim
Mirror's Edge	FPS	☐	☐	☐	11 Kasım
NHL 09	Spor	☐	☐	☐	24 Ekim
Prince of Persia	Aksiyon	☐	☐	☐	2 Aralık
Resistance 2	FPS	☐	☐	☐	28 Kasım
Star Ocean: First Departure	RYO	☐	☐	☐	24 Ekim
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon/Macera	☐	☐	☐	21 Kasım
Valkyria Chronicle	RYO	☐	☐	☐	21 Kasım
Warhammer Online: Age of Reckoning	DVO	☐	☐	☐	18 Eylül
80-85					
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	☐	☐	☐	3 Ekim
Civilization IV: Colonization	Strateji	☐	☐	☐	26 Eylül
Daxter	Aksiyon	☐	☐	☐	26 Eylül
de Blob	Bulmaca	☐	☐	☐	26 Eylül
Dead Space	Aksiyon	☐	☐	☐	24 Ekim
King's Bounty: The Legend	Strateji	☐	☐	☐	31 Ekim
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	☐	☐	☐	10 Ekim
Lord of the Rings Online: Mines of Moria	DVO	☐	☐	☐	7 Kasım
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	☐	☐	☐	10 Ekim
MotoGP 08	Yarış	☐	☐	☐	3 Ekim
MotorStorm: Pacific Rift	Yarış	☐	☐	☐	28 Kasım
Naruto: Ultimate Ninja Storm	Dövüş	☐	☐	☐	7 Kasım
Need for Speed Undercover	Yarış	☐	☐	☐	21 Kasım
Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood	RYO	☐	☐	☐	26 Eylül
Tom Clancy's EndWar	Strateji	☐	☐	☐	7 Kasım

Tembel oyuncu istemiyoruz!

Yok artık öyle "armut piş, ağzıma düş" oyunculuk. Bitti artık "oyunumu oynar, yan gelip yatarım" deme zamanı… Ecnebilerin "emergent gaming" dediği yeni bir oyun içerik modeli geliyor, hem de gümbür gümbür. Yani bazı oyunlar artık bildiğiniz anlamda "oyun" olmayacak. Size birtakım araçlar verilecek ve siz bu araçlarla oyunun içeriğini kendiniz oluşturacaksınız. Ama bir yandan da oyun tecrübesinin yoldan tamamen sapmaması için oyun sizi elinizden tutup yönlendirecek. Büyük ihtimalle bu mantığa uygun bir ana senaryo, yan görevler de olacak bu oyunlarda. Artık ana kural: En büyük oyun yapımcısı bile, içeriğini tamamen oyuncuların yaptığı bir oyunun içerik genişliğiyle rekabet edemez. O zaman neden çerçeveyi çizdikten sonra içini doldurmayı ve o çerçeveyi zorlamayı oyunculara bırakmıyoruz?

Geçmişten beri bunun örneklerini görüyoruz. Birçok oyun yanında harita editörüyle geliyor. *Sims* serisinin ev yapım araçları, *Neverwinter Nights*'ın Dungeon Master modu bu türden ilk başarılı denemelerdi. Ama 2008-2009 dönemi içerik geliştirmenin doğru araçlarla oyunculara bırakıldığı ve bunun da oyunun çok daha zengin olmasını sağladığı bir dönem olacak. Bunun ilk başarılı örneğinin incelemesini birkaç sayfa sonra okuyacaksınız: *Spore*, orijinal olarak alınıp, koca evrende diğer oyuncuların yaptığı yaratıklar, uzay gemileri ve gezegenlerle karşılaşınca çok acayip bir tecrübe haline geliyor. Ama *Spore* sadece bu dönemin ilk mihenk taşı. Çok yakın zamanda çıkacak olan *Far Cry 2*'nin öyle bir harita editörü var ki, oyunu oynamaktan çok onun içinde zaman geçirebilirsiniz. Yapraklarının arasından güneş süzülen bir ormanın içindeki bir açıklıkta duran kendi halinde, yıkık dökük bir kulübeye doğru ilerlediğinizi hayal etmeye harcadığınız zamandan daha kısa sürede, bu haritayı yapabileceksiniz. *Far Cry 2*'nin harita editörü sayesinde hayalinizdeki Afrika ortamını çok kısa sürede oynanabilir hale getirebilirsiniz. Peter Molyneux'ün yakini Mark Haeley'in ekibi Media Molecule'un yaptığı *LittleBigPlanet*, oyu-



Sonbahar Şarkıları

Başta oyunlar kendi başınaydı. Pong kültürel yaşamımıza uzaydan gelmişçesine girmişti. Sonra filmler, romanlar ve çizgi romanlar, müzik, spor derken hayatımızda ne var ne yoksa giriverdi oyun dünyasına. Sonunda kendimizi yemek yapıp tuvalete giderken buluverdik oyunlarda. En çok da sinema ile anlaştı oyunlar. Oyunu olmayan filme, filmi olmayan oyuna az rastlar olduk. Ama kim bilirdi ki hayatımızın tüm parçaları içinde en çok müzik oyunlarla yakınlaşacak? Bu ikilinin birlikte bu kadar güzel gideceğini tahmin edemezdik. Müzik eskiden sadece hikaye ve olaylara eşlik ederken artık en çok oynanan oyunların ana konusu. Ülkemiz bu modaya henüz adapte olabilmiş değil. Evet, *Guitar Hero*'nun adını duyduk, bazılarımız bağımlısı oldu. Ama bu sene Games Convention'da öylesine bir müzik işgali vardı ki gözlerinize inanamazsınız. 100 kadar sahnede binlerce sanal performans ile değme müzik festivallerine taş çıkardı GC.

Bu istilaya hazırlanın çünkü gümbür gümbür geliyor müzik. *Turkish Party* sayesinde ülkemiz de *Singstar* ile tanışıyor. Arabesk ve Türk Pop beni açmaz diye dertlenmeyin (beni de açmaz), *Singstar*'ın farklı müzik zevklerine hitap eden tonla oyunu var. Ama asıl bomba *Guitar Hero World Tour* ve *Rock Band 2*. Müzik grubunuzu kurup sabahlara kadar konser vermek bu sonbaharın en zevkli oyun partisi haline gelecek. Müzik oyunları konusunda bir adım önde giden Xbox 360'ın da gelmesiyle bu oyunlar iyice popülerleşecek. Tabii *Wii Music*'i de unutmayın. Kim istemez 60 enstrüman birden çalabilmeyi? Şimdilik görünen tek dert *Guitar Hero* ve *Rock Band* setlerinin ülkemize kaç adet gireceğinin belirsiz olması. Ama her oyuncu bir gün rock yıldızı olacak.







nun içeriğini oyuncuya bırakma konusunda bayrak elde, en önde gidiyor. Oyunun tamamı çok gerçekçi bir fizik motorunun üzerine kurulu bulmacalardan oluşuyor ama bu bulmacaları bizler tasarlayacağız. Yapılan bölümler PSNetwork üzerinden paylaşılacak, puanlanacak ve böylece çerçöp bölümleri ciddi sanat eserlerinden ayırmamız mümkün olacak.

Guitar Hero: World Tour ise müzik grubu kurma hayaliyle tutuşan ama porteyle portmanto arasındaki farkı bilmeyen herkesin hayatının oyunu olabilir. Oyuna yeni eklenen stüdyo modu sayesinde dilediğiniz gibi müzik yapıp kaydedebileceksiniz! Oyunda sadece tek bir gitar değil, bas gitar, solist ve davul setinin olduğunu da belirtirsek, bu ne demek anlayabiliyor musunuz? Bu yıl sona ermeden, eline daha önce gitar almamış insanların, belki de şaheser nitelikteki rock müziklerini dinliyor olacağız demek. Yani bir oyun sayesinde müzik yapabilen insan sayısında patlama olacak.



Adrenalin Pompalayanlar

İşte bunlar da OGZ editörlerinin bu sene sonuna kadar heyecanla beklediği oyunlar. Bu aralar bizim kanımızı işte bu oyunlar kaynatıyor:

10 SILENT HILL HOMECOMING ***9*** WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING ***8*** MIRROR'S EDGE ***7*** LEFT 4 DEAD ***6*** FAR CRY 2 ***5*** LITTLEBIGPLANET ***4*** CALL OF DUTY: WORLD AT WAR ***3*** GRAND THEFT AUTO 4 -PC- ***2*** FABLE 2 ***1*** FALLOUT 3

Oyunları azar azar harcayın

Bu yıl sonu furyasında hep aynı şey oluyor. Oyun dükkânının bir ucundan girip diğerinden çıktığınız zaman, elinizdeki tüm oyunların jelatinini cart cart yırtmak ve mümkünse hepsini aynı anda kurmak istiyorsunuz değil mi? Aynı anda bir düzine ikon ekranda sizi taciz ediyor, bir ona bir buna zıplıyorsunuz. Ve sonuçta ne oluyor? Ocak geldiğinde bütün yıl hevesle beklediğiniz bütün oyunları hızla bitirmiş, bir boşluğa düşmüş oluyorsunuz.

Yapmayın. Bunu yapmayın oyunlar. Bir oyun "haldır huldur" sonuna doğru koşturmanız gereken bir yarış değildir. Öyledir diyorsanız sizin için tasarlanmış bir dünyada keşfedilmeyi bekleyen bir sürü detayı kaçırıyorsunuz demektir. Bu yüzden, bu dönemde çıkacak oyunları hemen tüketmektense zamana yaymalısınız. Bu konuda bizim vereceğimiz birkaç naçizane tavsiye olacak:

1- En çok beklediğiniz 6 oyunu belirleyin ve bu oyunları ikişer haftalık dönemlere yayın. Listedeki iki oyunu aynı anda oynamayın.

2- Bu oyunların yanında sadece merak ettiğiniz bir veya iki oyunu oynamaya başlayın.

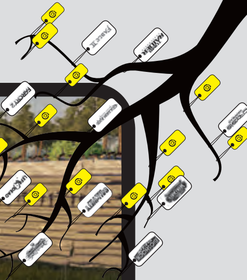
3- Bu üç oyunun arasına bir de çıtır çerez olarak daha önce denemediğiniz türden bir oyunun demosunu veya serbest yapım bir oyun atın.

4- İşte size çok zor bir ev ödevi: Kasım sonunda çıkacak olan *GTA 4* PC versiyonunu bu dönemde oynamayın. Alsanız bile koyun kenara dursun. Çünkü bunca güzel oyunun arasına sıkıştırılamayacak bir şaheser *GTA 4*. Tek kişilik bölümler bitse bile sandbox modundaki çok kişilik modu sizi aylarca deli gibi eğlendirecek. O yüzden, *GTA 4*'ü çıktığı gün almayın. Biz öyle yapacağız… Valla bak…

75-80			
Cryostasis: Sleep of Reason	FPS	☐ ☐ ☐	7 Kasım
Metal Slug 7	Dövüş	☐ ☐ ☐	26 Eylül
Mortal Kombat vs. DC Universe	Dövüş	☐ ☐ ☐	21 Kasım
NBA 2K9	Spor	☐ ☐ ☐	10 Ekim
NBA Live 09	Spor	☐ ☐ ☐	10 Ekim
Phoenix Wright: Trials and Tribulations	Aksiyon/Macera	☐ ☐ ☐	3 Ekim
Pure	Yarış	☐ ☐ ☐	26 Eylül
Saint's Row 2	Aksiyon	☐ ☐ ☐	17 Ekim
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon/Macera	☐ ☐ ☐	28 Kasım
SOCOM Confrontation	Aksiyon	☐ ☐ ☐	26 Eylül
Trauma Center: New Blood	Simulasyon	☐ ☐ ☐	7 Kasım
Yakuza 2	Aksiyon/Macera	☐ ☐ ☐	19 Eylül
70-75			
Bully: Scholarship Edition	Aksiyon	☐ ☐ ☐	24 Ekim
Dragon Ball Z: Infinite World	Dövüş	☐ ☐ ☐	12 Aralık
Dragon Ball: Origins	Dövüş	☐ ☐ ☐	5 Aralık
Drawn to Life: SpongeBob SquarePants Edition	Aksiyon	☐ ☐ ☐	26 Eylül
Exit	Aksiyon	☐ ☐ ☐	31 Ekim
Legendary	FPS	☐ ☐ ☐	24 Ekim
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	☐ ☐ ☐	17 Ekim
Naruto 2: The Broken Bond	Dövüş	☐ ☐ ☐	14 Kasım
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	☐ ☐ ☐	31 Ekim
Sacred 2: Fallen Angel	RYO	☐ ☐ ☐	7 Kasım
Sword of the Stars: A Murder of Crows	Strateji	☐ ☐ ☐	10 Ekim
Wario Land: The Shake Dimension	Aksiyon	☐ ☐ ☐	26 Eylül
X3: Terran Conflict	Simulasyon	☐ ☐ ☞	3 Ekim
65-70			
A Vampire Story	Macera	☐ ☐ ☞	31 Ekim
Alone in the Dark	Aksiyon	☐ ☐ ☞	21 Kasım
Armored Core for Answer	Aksiyon	☐ ☐ ☞	3 Ekim
BAJA: Edge of Control	Yarış	☐ ☐ ☞	26 Eylül
Brothers in Arms: Double Time	FPS	☐ ☐ ☞	26 Eylül
Chronicles of Spellborn	DVO	☐ ☐ ☞	27 Kasım
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Aksiyon	☐ ☐ ☞	31 Ekim
Disaster: Day of Crisis	Aksiyon	☐ ☐ ☞	24 Ekim
Dungeon Maker	RYO	☐ ☐ ☞	31 Ekim
Fracture	Aksiyon	☐ ☐ ☞	31 Ekim
Heist	Aksiyon	☐ ☐ ☞	28 Kasım
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	☐ ☐ ☞	31 Ekim
Mushroom Men: Rise of the Fungi	Aksiyon	☐ ☐ ☞	31 Ekim
Mushroom Men: The Spore Wars	Aksiyon	☐ ☐ ☞	31 Ekim
MySims	Strateji	☐ ☐ ☞	31 Ekim
R-Type Tactics	Strateji	☐ ☐ ☞	26 Eylül
Shaun White Snowboarding	Spor	☐ ☐ ☞	14 Kasım
Sonic Unleashed	Aksiyon	☐ ☐ ☞	28 Kasım
Transformers Animated	Aksiyon/Macera	☐ ☐ ☞	31 Ekim
Unsolved Crimes	Aksiyon	☐ ☐ ☞	24 Ekim
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	Spor	☐ ☐ ☞	7 Kasım
60-65			
Build-A-Bear Workshop: A Friend Fur All Seasons	Eğlencelik	☐ ☐ ☞	10 Ekim
Death Track: Resurrection	Yarış	☐ ☐ ☞	10 Ekim
FaceBreaker K.O. Party	Spor	☐ ☐ ☞	14 Kasım
Family Trainer	Eğlencelik	☐ ☐ ☞	26 Eylül
Golden Axe: Beast Rider	RYO	☐ ☐ ☞	26 Eylül
Rayman Raving Rabbids: TV Party	Eğlencelik	☐ ☐ ☞	28 Kasım
So Blonde	Macera	☐ ☐ ☞	26 Eylül







Fırtınadan sonraki... Kasırga

"Sessizlik" diyeceğimizi sananlar yanıldı. 2009 yılı bomba gibi geliyor çünkü!
İlginç konseptli, benzersiz oyunlar geliyor. Benim şahsen merakla beklediğim *Dungeon Hero* geliyor. *Diablo* ve *Dungeon Keeper*'a bazı yönleriyle benzeyen ama genel olarak benzerini daha önce görmediğimiz bir oyun bu: Bir zindandaki yaratıkların sosyal hayatı ve kahramanlarla olan mücadelesini konu alıyor. Bir diğer ilgi çekici oyunsa *Demigod*. Chris Taylor'ın en iyi becerdiği iş olan "strateji"ye geri dönüşü olan *Demigod*, Türkiye'de aşırı popüler olan *Warcraft 3 DOTA* modunun tam teşekküllü bir oyuna dönüşmüş hali.
Bir başka merak odağı olan oyun ise *Alpha Protocol*. *KOTOR 2* ve *Neverwinter Nights 2*'ye imza atmış olan Obsidian'ın hazırladığı bu rol yapma oyunu, günümüzde geçecek ve gizli görevde çalışan bir askerin maceralarını yaşatacak bize. İçinde elf, ork bulunmayan rol yapma oyunları arada sırada bünyeye ilaç gibi gelecektir eminiz.



Ama bu dönemin esas bombaları *FEAR 2*, *Empire Total War*, *Sims 3* ve *Dragon Age* olacak. Strateji, Sims ve RYO sevenlerin ağzının suyunun şimdiden akmaya başladığını hissedebiliyoruz. Bizim ağzımızda salya kalmadı *Dragon Age*'i Games Convention'da gördüğümüzden beri!

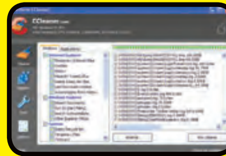
Godfather 2, *Killzone 2*, *Resident Evil 5*'i de oynanacak oyunlar listesinden eleyerek başlayan 2009, çıkış tarihi belli olmayan şu ufak oyunlarla devam edecek:
Bioshock 2, Dawn of War 2, Doom 4, Diablo 3, Starcraft 2, Aliens, Tiberium, Street Fighter 4, Divine Divinity 2, Skate 2, Hearts of Iron 3, Damnation, World in Conflict Soviet Assault, Fight Night Round 4, Wheelman, Halo Wars, Tom Clancy's Hawx, Batman Arkham Asylum, Overlord 2, Star Ocean Last Hope, Beyond Good & Evil 2, Thief 4, Borderlands, Prey 2, ArmA 2, Mafia 2, Just Cause 2, Spiderman Web of Chaos, RAGE, White Knight Chronicles, Final Fantasy 13, Deus Ex 3, Singularity, Wolfenstein, Operation Flashpoint 2, Heavy Rain, Tekken 6, L.A. Noire, Warhammer 40.000 Online ve *God of War 3*!
Tabii bunların yanında meraklısının oynayacağı her türden bir sürü oyun çıkacak. Şu anda "çıkacak oyunlar" listemizde 400'den fazla oyun olduğunu biliyor muydunuz?!
Bu muhteşem oyunlardan bir kısmı mutlaka sarkacaktır (bu dosyadaki bazı oyunların bir kısmının 2009'a sarkacak olması gibi). Ama bu da iyi bir şey. Sonuçta yılın her ayında oynayabileceğimiz bir şeyler olsun değil mi ya?

Büyük Deprem Öncesi Önleminizi Alın

Oyunlar günlük yaşamınızı sarsarken, en son isteyeceğiniz şey bilgisayarınızın durmadan sorun çıkarıp oyun zevkinize limon sıkması. Bu yüzden önleminizi şimdiden alın ki oyunlar bir bir çıkarken zaman kaybetmeyin.

Sabit diskinizi temizleyin: O kadar çok oyun çıkıyor ve aynı anda o kadar çok yüklenecekler ki şimdiden diskinizde bir 100GB boş yer ayırmanız lazım. Eski oyunları, gereksiz dosyaları silin. TreeSize Pro programı, alan kayıplarını bulup yok etmekte yardımcı olabilir.
Sisteminizi rahatlatın: Şöyle bir CCleaner'ı çalıştırıp gereksiz program ve sistem dosyalarından kurtulun, Auslogic Defrag ve Registry Defrag ile dosyalarınızı ve registry'nizi bir birleştirin. Sisteminiz bir nefes alsın. Hatta format atma niyetiniz varsa en güzeli bunu oyunlar gelmeden yapmak. Haziran sayımızda genel temizlik, Aralık sayımızda Vista optimizasyonu, geçen sayımızda da Win MCE eklentilerini temizlemek için neler yapabileceğinizi yazmıştık. Dönüp bakmakta fayda var.
Kasanızı temizleyin: Eğer kasanızı açıp kapamaya alışıksanız içindeki tozu toprağı bir temizleyin. Fan aralarına biriken tozlar sistemin ısınmasına yol açar ve sabah akşam oyun oynarken sistem cayır cayır yanar. Kasanızı balkona atıp saç kurutma makinasıyla tozları doğaya yollayabilirsiniz. Ama en güzeli özel basınçlı hava spreylerinden almak.
Sürücüleri yenileyin: Emin olabilirsiniz çıkacak yeni oyunlardan üç beş tanesi sürücülerle uyumsuz olacaktır. En yeni sürücüleri (özellikle ekran kartı) kurun ve bu üç ay her ay sonunda yenisi ile güncelleyin.
Windows Otomatik Güncellemeleri Kapatın: Siz oyunun ortasındayken masaüstüne düşüp, ben güncelleme yaptım sistemi baştan başlatıyorum diyen bir Windows'dan daha sinir bozucu ne olabilir? Bu üç ay elle yapıverin güncellemeleri.
Firewall ayarlarını gözden geçirin: Yeni oyunların hepsinin internetle bir işi var. Eğer alışık değilseniz şimdiden Firewall ayarlarını kurcalamaya başlayın ki zamanı gelince neyi nerden açacağınızı bilesiniz.
Bilgisayarınızı güncelleyin: Bilgisayarları güçlendirmek için bundan daha iyi bir zaman olabilir mi? Sabit diskiniz darsa oyunların hepsini kuramayabilirsiniz. İyice ucuzladılar artık, en az 320GB diskiniz olsun. Eğer belleğiniz 1GB ise mutlaka 2GB'a çıkarın. Onların da fiyatları bir şey değil. Ama en önemlisi ekran kartı elbette, hele fiyatına göre harika performans veren Radeon HD 4850 varken.







Hımbıllık etmeyin!

Bütün gün oturmak hiç de sağlıklı bir şey değil. Ama bunca oyunu koşu bandında oynayacak haliniz yok, onun için bu yoğun zamanlarınızda sizi zinde tutacak birkaç önerimiz olacak. Kaçmayın! Spor salonuna falan gidin demeyeceğiz!
- En önemlisi, doğru düzgün oturmayı bilmek. Monitör karşısında en sağlıklı oturma yöntemi şudur: Ayağın tüm tabanı yere basacak. Ayaklar bileklerle, alt bacak üst bacakla ve gövde üst bacakla hep 90 derece olmalı ki ağırlığınız düzgün şekilde dağılsın. Monitörün üstü tam göz hizanıza gelmeli. Ayrıca bileklerinizin klavyenin veya mousepad'in üstüne değiyor olmamasına dikkat edin.
- Yarım saatte bir bilgisayar/TV'nin başından kalkıp başka bir şeylerle uğraşın, gözler ve gövde dinlensin.
- El ve ayak bileklerinizi yuvarlak çizerek, boynunuzu ileri-geri, sağa-sola düz hareketler yaparak dinlendirin. Boynunuzu veya diğer eklemlerinizi SAKIN KÜTLETMEYİN!
- Kambur durmak çok kötü bir alışkanlıktır Berkant :) Ama vücut bir kez alıştı mı hep öyle durursunuz. Buna karşı yapmanız gereken şu: İki kolunuzu iki yana sanki birisini kucaklayacakmış gibi açın. Ellerinizi de başparmağınız yukarıda olacak şekilde geriye doğru açın.
- Oyun kurulumu, restart gibi fırsatlardan yararlanıp bir iki şınav, mekik çekin.
- Odadaki pencereniz açık dursun. Aklınıza geldikçe oraya dönüp derin derin temiz hava çekin ciğerlerinize.
- Aferin, şimdi oyuna geri dönebilirsiniz.



inceleme

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

GÜCÜ BOL BULDUM, SAÇAYIM



PC OYUN TESTLERİMİZİ VESTEL KRONOS'LA YAPIYORUZ

Teknolojide Türkiye lideri Vestel'in yardımıyla, paranın alabileceği en iyi oyun PC'lerinden birisini yaptık. Adını da Kronos koyduk. Kronos'un içindekileri gördüğünüzde küçük dilinizi yutabilirsiniz. Çünkü bütün PC oyuncularının kıskanacağı bu oyuncu PC'si şu anda PS3'ün üstünde performans sağlıyor. PC oyuncularının edinebileceği en üst seviye oyun makinalarından birisi olan Kronos'u, o ay incelediğimiz tüm PC oyunlarını, oyun izin veriyorsa maksimum 1680 x 1050 çözünürlükte, aksi takdirde izin verilen en yüksek çözünürlükte çalıştıracağız. 16X AA hariç tüm grafik ve fizik ayarları en üst düzeye çekilmişken zorlamaya çalışacağız.

İşlemci: Intel Core 2 Extreme Q6850 Quad Core 3.00GHz
Ekran Kartları: Dual NVidia GeForce 8800 Ultra 1GB (SLI)
Optik Okuyucu: Matshita Combo 16X Blu-Ray okuyucu - DVD yazıcı
Sabit disk: 2 adet 700GB S-ATA HDD
Bellek: 4GB Kingston
Soğutma tertibatı: Thermaltake su soğutma, radyatör ve fan kombinasyonu

OYUN	TEST EDİLEN ÇÖZÜNÜRLÜK	ORT. KARE / SAN.
Crysis Warhead	1680 x 1050	26
Flatout Ultimate Carnage	1680 x 1050 (AA)	67
Mercenaries 2	1680 x 1050	41
Mount & Blade	1280 x 1024 (AA)	97
Multiwinia	1680 x 1050	127
Spore	1280 x 1050	31
STALKER: Clear Sky	1680 x 1050 (AA, AF)	63

bu ayın gezilesi oyunları



BU ADADAN ÇIKIŞ YOK

-TUĞBEK ÖLEK

Dik vadinin dibinden sığ bir dere usulca akıyor. Kayaların arasından, çakılların üzerinden küçük ışık oyunları yaparak berrak, tertemiz süzülüyor. Ama uzaktan bu doğaya ait olmayan sesler yükseliyor. Su aynı sakinlikle akıyor seslere doğru, sonra bu sükûnetin içinde hiddetle yürüyen ayaklar bozuyor berraklığını. Art arda ateşlenen bir silahın sesiyle inliyor vadi, suyun yüzeyi titreşiyor sesin titreşimiyle. Sonra bir şeyler debeleniyor suyun içinde, bulandırıyor onu. Sonunda tekrar duruluyor ve bütün sakinliğiyle akmaya devam ediyor. Pençe gibi sıkılmış parmaklarının sinirden nasıl titrediğine bakıyor Sykes. Birkaç metre ötede suyun üzerinde cansız yatan Koreliye doğru kaldırıyor şehla gözlerini. "Ben bu değildim" diye geçiriyor içinden, "beni siz böyle yaptınız, insanlıktan çıkardınız sonunda, manyak ettiniz beni, psikopat ettiniz!"

Bütün yaz kendini tatile verip oyun dünyasından uzak kalanlara baştan söyleyelim. Crysis için yayınlanmış bir ek görev paketi değil, kendi başına çalışmayı becerebilen tam bir oyun Warhead. Ama hikâyeyi devam ettiren bir Crysis 2 de değil. Daha önce pek rastlamadığımız türden bir şey, bir yan hikâye bu. Yani biz Crysis'de Nomad olarak adanın altını üstüne getirirken, adanın diğer tarafında Psycho'nun ne haltlar ettiğini görüyoruz Warhead'de. Hatırlıyorsunuz Psycho'yu değil mi? Kafası tıraşlı, beton yüzlü, pek bir fevri, sert oğlanımız, Raptor takımının karın ağrısı. Aslında çok da tanımıyorsunuz onu. Çünkü Crysis'deki Psycho ile Warhead'deki hayli farklı. Deli oğlan başrole geçerken bu sorumluluğun etkisiyle karakteri hayli ağırlaşmış. Hala kafası tıraşlı ve yüzü beton gibi ama çok daha ağırbaşlı Psycho. Delilik yapmıyor, ağzını o kadar da bozmuyor. Tam oturup saymadım ama yan rolde olduğu Crysis'de ettiği toplam küfür sayısı Warhead'den fazladır bence. Ha bir de gözleri bir miktar şaşı, üstelik öyle psikopat şaşılığı değil, sevimli bir şaşılık.

Bu bizim Yerli Kardeşler değişik ve riskli işleri seviyor. İnsan bir serinin daha ikinci oyunundan ana karakteri değiştirir mi yahu? Ben oyun dünyasında böyle şey duymadım bugüne kadar. Tamam, Psycho ilk oyunda önemli bir yere sahipti ama yine de ilk oyun tamamen Nomad ile ilgiliydi. Bu sefer oyunda Nomad'den eser yok (arkasından çok konuşuyorlar gerçi) onun yerine Çavuş Sykes "Psycho"yu oynuyoruz sadece. Yakınıyor muyum bundan? Hayır, tersine Nomad yerine daha renkli bir karakter olan Psycho'yu tercih ederim ben. Yerli Kardeşler'in Karadenizliliğine vurgu yapıyorum sadece. İlk oyun ülkemizde çok iyi satmamasına rağmen ısrarla ikinci oyunu da tamamen Türkçe yapan yine bu damar değil mi? Gayet memnunuz bu hallerinden yani.

TEK ADAM TEK GÖREV

Warhead, adadaki dağın patlayıp bütün adayı buza çevirmesinden biraz önce, Psycho'nun içinde bulunduğu konvoyun saldırıya uğramasıyla başlıyor. Bu saldırıdan kurtulur kurtulmaz yeni bir karakterle tanışıyoruz.

1- Bizim hiç nano giysimiz olmadı ağabey.

2- Bu gocuman uzaylılarla bu sefer bol bol karşılaşacaksınız.

1



2





Ne İyi? Ne Kötü?

+ Şahane grafikler ve atmosfer
+ Daha iyi performans ve yapay zekâ
+ Ücretsiz Crysis Wars
+ Tamamı Türkçe

- Çeviriler çok kötü
- Sandbox 2 yok
- Psycho çok efendileşmiş

Patlama efektleri o kadar güzel ki bulduğunuz her aracı patlatmak istiyorsunuz.

Psycho'nun kadim dostu Sean O'Neill. Aynı bizim Sykes gibi delidolu ve emirleri dinlemeyi sevmeyen bir adam O'Neill ve Raptor takımının eski bir üyesi (bu takımda emir dinleyip de hayatta kalan birini söyleyin bana). Ancak dört sene önce emre itaatsizlikten Raptor'dan atılmış ve yerine Nomad alınmış. Bu yüzden Nomad'e pek biz gazlı kendisi. Warhead hikâyesi boyunca Psycho ve O'Neill'in ilişkisini ve bu arkadaşın takımdan atılmasının hikâyesini adım adım öğreneceksiniz. Oyunun giriş bölümünün ardından bu eski dostun uçağının düştüğünü öğreniyor Psycho. Görevi O'Neill'in uçağındaki kamerayı geri almak ama bir yandan da gönlü arkadaşını bu tropik adada bırakmaması gerektiğini söylüyor. Bu küçük kurtarma görevi çok daha büyük olayların fark edilmesine ve Psycho'nun oyunun sonuna kadar sürecek önemli bir görev almasına yol açıyor. İşte Warhead bu uzun ve önemli görevi Psycho olarak yerine getirmemiz üzerine kurulu ve her biri bir saati biraz geçen 7 bölümden oluşuyor. Warhead ilk bakışta Crysis'ten farksız gözüküyor. Ama oynadıkça iki oyun arasındaki farklar da ortaya çıkıyor bir bir. Öncelikle Warhead, Crysis kadar alengirli, farklı bölümleri olan, o denli geniş bir alan özgürlüğü veren ve hikâyesinde kıvrak dönüşler olan bir oyun değil. Tek bir konuya odaklanıyor ve sizi "Adada neler olup bitiyor", "Bu uzaylılar da nereden çıktı" sorularının peşine düşürme derdinde değil. Ama bu Crysis'e göre daha zayıf olduğu anlamına gelmiyor pek. Crysis'ten yerçekimsiz uzaylı ortamı ve donmuş ada faslının yarısını atarsanız, hemen hemen aynılar. Üstelik Warhead daha da tutarlı bir oyun. Crysis çok fazla iş yapmaya çalıştığından oldukça bozuk bir kurguya sahipti. Zaman zaman oyunun heyecan seviyesi çok yükseliyor, bazen de dibe vuruyordu. Mesela uzaylıların yerçekimsiz ortamı beni sonlarına doğru çok sıkmıştı. Warhead böyle değil. Crytek'in Budapeşte Stüdyosu tek bir merkez olaya odaklanmış ve çok daha akıcı, çok daha iyi kurgulanmış bir oyun yaratmış. Üstelik çok kısa da değil oyun, benim bitirmem de tam sekiz saatimi aldı, Crysis ise 12 saat kadar sürmüştü. Bu sekiz saat Crysis'e göre çok daha rafine olduğu için en az onun kadar zevk verdiğini söyleyebilirim. Ama Crysis'ten çok uzağa gitmediği için çok da yeni ve ilginç gelmedi.

HATALARINDAN ARINMIŞ CRYSIS

Evet, Warhead temelde bildiğimiz Crysis. Onu daha güzel yapan yanıysa ilk oyunda zayıf olan her şeyin düzelmiş olması. Crytek'in hayranlarını dinlediği çok açık. Kurgunun daha iyi olmasından bahsetmiştim zaten. Bundan da güzeli, oyunun performansının söz verildiği üzere çok iyileşmiş olması. Ben Radeon 4850 ekran kartıyla 1280x1024 çözünürlük, 4x Anti-Aliasing ve yüksek ayarlarda hiç zorlanmadan oynadım oyunu. Ve bu ayarlarda oyun piyasadaki bütün FPS'lerden güzel görünüyor. İkinci iyileşme yapay zekâda. Crysis incelememde yapay zekânın çok gelişmiş olduğunu ama bu çok gelişmişliğin uygulanmasındaki zorluklar yüzünden zaman zaman sapıttığını söylemiştim. Warhead'de bu sapıtmalar minimuma inmiş. Hâlâ mükemmel değil ama çok çok daha iyi. Ve bu sapıtmalar olmadığında düşmanların verdiği tepkilerden, sizi alt etmek için kurdukları tuzaklardan çok daha fazla zevk alıyorsunuz. Ayrıca Delta zorluğunda bir düşmanı öldürebilmek için illa suratından vurmanız gerekmiyor. O ne karın ağrısıydı yahu.

Aslında Warhead'in geneline yansıyan iyi bir işçilik var. Oyunun Frankfurt değil Budapeşte stüdyosunda geliştirildiğini düşününce ilginç bu. Mesela ortam tasarımları da çok daha iyi. Daha detaylı, daha akıcı. Crysis oynarken grafiklerin güzelliği zaman zaman nefes keserdi. Sonuçta böylesi grafiklere, fauna dokusuna, ışık oyunlarına ilk defa şahit oluyorduk. Ancak Wahead o kadar güzel tasarlanmış ki artık bu grafik kalitesine alışmış olmanıza rağmen gördükleriniz nefes kesmeye devam ediyor. Özellikle maden bölümüne doğru bir süre ağzınız açık dolaşıyorsunuz haritada. Hele madenin ortasında yüksek bir boşluktan dökülen küçük bir şelalecik var ki bundan daha güzel bir oyun manzarası gördüyseniz beni de haberdar edin lütfen.



Bu güzel vadide en zevkli çatışmalardan biri sizi bekliyor. Hele şu helikopter hediyelerini bıraksın.

Bu tasarım inceliği sadece grafik ve çevreyle ilgili değil. Özellikle oyunun sizi içine soktuğu çıkmazlarda kendini daha iyi gösteriyor. Atacağınız her adım o kadar iyi düşünülmüş ki bütün oyun boyunca sadece bir kere (havaalanındaki son canlı Koreliyi ararken) "ne yapıyorum ben ya" dedirtti. Bu inceliği çıkartsanız Warhead çok vasat bir oyun olabilir. Çünkü içi klişelerle dolu. Hareket halindeki bir trenin üzerinden sağdan soldan saldıranları savuşturuyorsunuz, takım arkadaşlarınız bir kapıyı havaya uçurmaya çalışırken akın akın gelen düşmanları karşılıyorsunuz, O'Neill'in peşi sıra ASV ile gidip onu koruyorsunuz falan. Hepsi çok klasik, klişeleşmiş FPS görevleri. Ama o kadar güzel işlenmişler ki ancak oyunu bitirip de üzerine düşündüğünüzde size klişe işler yaptırıldığını fark ediyorsunuz. Crysis'ten daha rafine olması ve sorunları çözmesi dışında Warhead çok fazla yenilik getirmiyor seriye. Mesela hikâye olarak bildiğimizden daha ötesine geçemiyoruz.



Buz küresinin önüne geleni dondurduğunu biliyorduk ama uçak gemisini bu hale getirmesi cidden tüyler ürpertici.

WARHEAD'İN DİK KAFALILARI

Sykes "Psycho": Asıl oğlan, delikanlı Anadolu çocuğu. Silahsız adama vurmaz, kankasını yarı yolda bırakmaz. En sinir olduğu şey Yanki denmesi, İngiliz holiganı damarı kabarıyor o zaman.
Sean O'Neill: Emirlere uymadığı için Raptor'dan atılmış, pek kaypak bir arkadaş. Bu adama çok güvenmeyin, yarı yolda bırakıverir valla sizi. Bir de başını belaya sokmakta üstüne yok.
General Lee: Görmemişin tekidir kendisi. Altın çerçeve Ray Ban'ları ile saçma sapan emirler vermekten başka bir olayı yoktur. Öyle Gen. Kyong gibi koçlar gibi dövüşen kötü adamlardan değil.







1- İşte oyunda nefesinizi kesecek manzaralardan biri.

2- Gün batımını yakaladınız mı boş verin görevi falan. Çökün sahile doya doya izleyin bu manzarayı.

Oynanış dinamikleri ve mekanikleri tamamen aynı. Yine bütün olay nano giysimizden gelen özel güçlere dayanıyor. Maksimum Zırh, Güç, Hız ve Pelerin bütün hikâye boyunca hayatta kalabiliyor olmamızın tek sebebi. Oyuna eklenen iki yeni silah ve iki araç var. Silahlardan AY-69'u sürekli kullanıyorsunuz. Kendisi tabancanın yerine geliyor ve tabancadan kat kat iyi. Ama FLG-40 el bombası atarı çok faydasız buldum ben ve çok az kullandım. Araçlardan Hovercraft zaten oyun boyunca bir kere çıkıyor karşınıza. Zırhlı personel taşıyıcı ASV'yi ise bol bol kullanıyorsunuz.

NASIL BİR TÜRKÇE?

Warhead'de beni en çok hayal kırıklığına uğratan ve oyunun Crysis kadar yüksek bir not almasını engelleyen iki şey vardı. Ne yazık ki bunlar ilk Crysis'te en çok hayran kaldığımız özellikler. Biricisi oyunla birlikte Sandbox 2 gelmiyor. Eğer Warhead ve Crysis Wars için harita ve mod yapmak istiyorsanız beklemeniz lazım. Çünkü Crytek hala Warhead için Sandbox 2 üzerinde çalışıyor ve ne zaman yayınlanacağına dair bir bilgi yok. İkincisi oyunun Türkçe çevirisi. Evet, böylesine güzel bir oyunu tamamen Türkçe oynayabilmek çok keyifli. Seslendiren sanatçılar da hiç fena değil. Ama bu sefer çeviriler o kadar çok hatayla dolu ki. Zaten daha oyunun kutusunu elinize aldığınızda başlıyor hatalar. Mesela arka kapakta "Düzenle, Savaş, Hükmet" yazıyor. Bana "Adapt" kelimesinin nasıl olup da "Düzenle" olarak çevrildiğini açıklayabilecek biri var mı? Zaten kutunun yarısı İngilizce yarısı Türkçe, font sorunları falan, öylesine yalapşap hazırlanmış duruyor ki. Aynı sorunlar oyunun içinde de devam ediyor. Kötü çeviri yüzünden bazen ne olup bittiğini, görevinizin ne olduğunu anlamakta zorlanıyorsunuz. Mesela bütün hikâyenin anahtarı olan oyunun sonundaki ses kaydından hiçbir şey anlamadım. İlk oyunda çeviriye herkes şapka çıkardıktan sonra Warhead'de bu konuya daha çok özen gösterilmeliydi. Sanırım bu biraz da oyunun Türkçe olup olmayacağına çok geç karar verilmesinden kaynaklandı. Çünkü bir Türkçe olacak dendi, sonra düşünüyoruz oldu, tartışılıyor dendi, sanırım "Evet yapıyoruz" noktasına çok geç geldiler ve bu yüzden çeviriler aceleye geldi. Oyundan zevk almak istiyorsanız çeviri hatalarını görmezden gelmeniz ve mutlaka oyunu yükler yüklemez ilk iş olarak altyazıları kapatmanız lazım. Benim kalbim oradaki hatalara dayanamadı.
Bir de Warhead'de Psycho'nun karakterinin değişmemesini, Crysis'teki Psycho'yu oynayabilmeyi dilerdim. Bu ağırbaşlı Psycho'nun Nomad'den o kadar da farkı kalmamış. Fazladan birkaç delilik yapsak, daha eğlenceli olabilirmiş Warhead. Mecburen bu iş kendi rol yapma becerilerimize kalıyor. Önünüze geleni maksimum güçle yumruklayıp, öleceğinizi bile bile yedi sekiz düşmanın arasına daldınız mı çok daha fazla Psycho'yu oynadığınızı hissediyorsunuz. Bazen gereğinden fazla yükleme yapmak gerekebiliyor gerçi ama böylesi daha eğlenceli.

CRYSIS WARS

Warhead'in en güzel yanlarından biri yepyeni bir çok oyunculu sisteme geçiyor olması Crysis'in. Artık (benim anladığım) hiçbir Crysis oyununda çok oyunculu mod olmayacak ve bu iş Crysis Wars isimli yeni bir oyun üzerinden yürüyecek. Merak etmeyin, bunun için fazladan para istemiyor Crytek. Crysis Wars, Warhead ile birlikte ikinci bir disk olarak geliyor. Şimdilik oyuna eklenen yeni takım aksiyonu modu ve yeni haritalar dışında bir farkı yok Crysis çok oyunculu modundan (yeni haritalar harika olmuş). Ancak ayrı bir proje olarak, bir ekip sürekli geliştirecek Crysis Wars'u. Sürekli yeni içerik ve haritalar eklenecek. Ayrıca mycrysis.com isminde yeni bir topluluk sitesi açtılar. Çok oyunculu Crysis zevkinizin merkezi olacak bu site. İşin en güzel yanı, sırf çok oyunculu oyun için Crysis ve Warhead'i bilgisayarınızda tutmanıza gerek yok artık.

Sanbox 2'nin yokluğunu ve çeviri hatalarını bir kenara koyunca Warhead hiç beklemediğimiz kadar güzel bir oyun. Crysis'ten aldığımız zevki azaltan her şey gidince çok saf ve rafine bir FPS klasiği çıkmış ortaya. Ayrıca sadece 39 YTL'ye satılan bir oyun için fazlasıyla dolu dolu içeriği. Sekiz saatlik tek kişilik oyun ve Crysis Wars bir araya gelince bu ay PC'nizde oynayabileceğiniz en iyi oyunun Warhead olduğunu söylemek hiç de zor değil.

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Crytek > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral (39 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > Minimum Sistem: 2.8GHz işlemci, 1GB bellek, GeForce 6800 GT, 14 GB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 3.2GHz işlemci, 2GB bellek, GeForce 8800 GT, 14 GB HD alanı > **Web Sitesi:** mycrysis.com

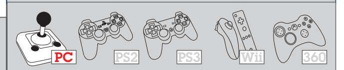
SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Bu sene çıkan ilk düzgün FPS. Üstelik benim bilgisayarda çalışır mı diye dertlenmenize gerek yok artık.

9.1





SPORE™

TANRIM BENİ BAŞTAN YARAT -C. SERPİL ULUTÜRK

Kimiz biz? Nereden geldik? Niçin buradayız? İlk atalarımız kimler? Bu gezegeni saran oksijenin ilk zerresini soluyan kimdi ya da neydi? DNA'larımızın hafızasını biraz daha zorlasak bulduğumuz yanıtlarla tatmin olabilir miyiz? Yoksa emin olmak için o ana, oraya dönmek şart mı? Peki, oraya dönmek ve varoluşa tanık olmak için hâlâ bir şansımız olduğunu düşünüyor muyuz? Ama ben kimim ki bu soruları soruyorum? Az önce bir uzay gemisi tarafından okyanusa fırlatıldım. Bir hücreyim. Sadece bir hücre! Bin yıllar sonra iyice klişeye bağlayacak bu soruları düşünmek için çok genç değil miyim? Önce şu dev istiridyenin yolundan bir çekileyim… Aha, kuyruğumu hareket ettirebiliyorum! Yaşasın! Yaşasın hayat! Ah, bi' ısırmayın ama ya…

Spore ısıran bir oyun sayın okur. Önünüze koyduğu küçük küçük engellerle yaratıklarınızı, sorduğu büyük büyük sorularla aklınızı ısıran bir oyun. Gerçekten büyük bir oyun, gerçekten yeni, şaşırtıcı ve bir açıdan da çok sıradan ve geyik… Oyunu ayın başından beri oynuyorum, kutusunu evirip çeviriyorum, Sporepedia'dan girip milletin yaratıklarına bakıyorum, forumları okuyorum, Will Wright'ın kulağa saçma sapan gelen demeçlerine takılıyorum, dergide herkesle muhabbetini yapıyorum, sonra dönüp kendime soruyorum: "*Ne anladık bu oyundan? Ne yazmalıyım şimdi?*" Spore sayesinde bir daha düşündüğüm bütün o varoluş soruları kadar cevapsız geliyor bana bu taze sorular da. Hakikaten kimim ben ve bu Spore'u niçin oynuyorum?

Bana öyle delirmişim gibi bakmayın, siz de Spore'u oynarken aynı soruyu en az bir kez soracaksınız. Bulacağınız cevaplardan siz ne kadar memnun kalırsınız, ne kadar gerçekçi, ne kadar sallama şeyler söylersiniz bilmiyorum ama ben kendi cevaplarımı bu yazının içinde bulmayı planlıyorum. Hatta ilk gerekçemi hemen yazayım: Spore'u büyük sorulara verdiği gündelik cevaplar için oynuyorum, büyük kavramlara getirdiği basit açıklamalar için. Hem de dalga geçercesine bir basitlik… Okyanusa düşen ve Spore evrenindeki türünüzün ilk atası olan o canlının size çaktırmadan anlatmaya başlayacağı ve nesiller boyunca el değiştirecek hikâyenin hemen başında bunu fark ediyorum. "*Büyük hayal kırıklığı olacak bu oyun*" diyorum, "*çünkü çok basit.*"

TEMEL İÇGÜDÜ

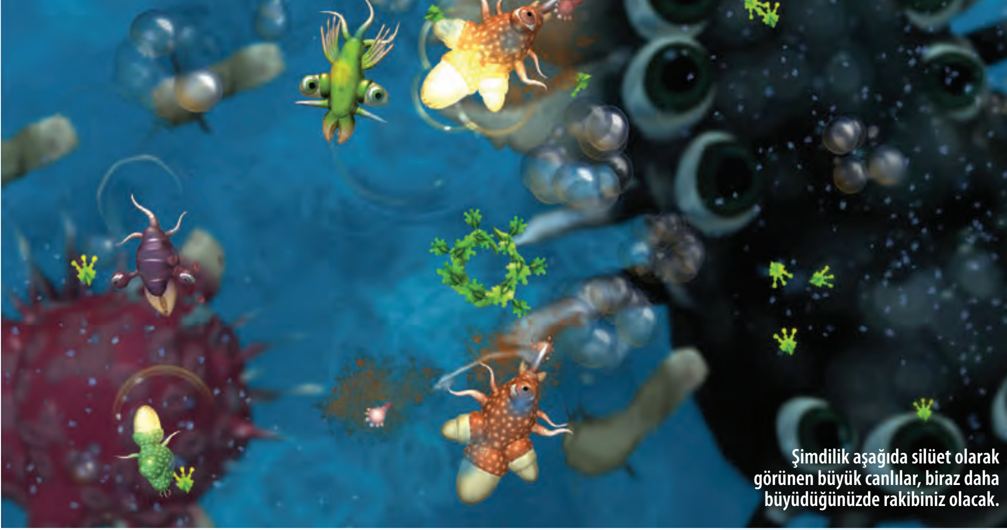
Hücre aşamasındayım. Henüz ne bu kocaman okyanusu tanıyorum ne de nasıl hayatta kalacağımı biliyorum. Ama yüzebilir ve keşfedebilirim. Fishy ismini verdiğim canlımdan tek istediğim saldırgan görünen türlerin civarına sokulmaması, yosun buldukça yemesi ve çiftleşerek türünün sürekliliğini sağlaması. E demek ki aslında Fishy'yi değil içgüdülerini yönetiyorum? Beslenmek, çoğalmak, hayatta kalmak… Ve evrimleşmek. Beslendikçe, çoğaldıkça oyun canlınıza gelişme şansı veriyor. Siz de bu fırsatı iyi değerlendirip her yeni nesilde bir şeyler ekliyorsunuz Fishy'nin anatomisine. Daha iyi manevra yapsın diye küçücük yüzgeçler ekliyorsunuz mesela, ısırdığını koparabilsin diye çenesini güçlendiriyorsunuz, diğer canlılardan korunması için bir zehirli gaz kesesi veriyorsunuz. Farkına bile varmadan biyolojinin prensiplerine uygun olarak davranıyorsunuz ve canlınızın en işlevsel organlarını daha da geliştirmeye çalışıyorsunuz. Suya bıraktığınız her yeni yumurta, eklediğiniz bu yeni özellikler sayesinde biraz daha güçlü oluyor. Evrimin basamaklarını daha sudan çıkmadan izleyebiliyorsunuz. İzlemek ne kelime, evrimi yönetiyorsunuz. Bu noktada oyunun türü de ecnebilerin "God Game" dediği tanrıcılık oyunu oluyor.

Bir yengeçle bile baş edemeyeceği belli zavallı bir yaşam formunu hayatta tutmanın nesi tanrıcılık oyunu? Bu sorunun yanıtını canlınızın şeklini şemailini, yeteneklerini, özelliklerini belirlediğiniz editör ekranı veriyor. Sakın bunu *The Sims*'in kilo, boy, kemerli burun gibi özellikleri kararlaştırdığımız Sim yaratma ekranıyla karıştırmayın. Çünkü Spore'un tüm büyüsü bu ekranda üretiliyor, sonra da oyuna yayılıyor. Tek bir hareketle canlınızın beslenme şeklini belirliyorsunuz mesela: Otobur mu olsun, etobur mu? Yoksa ikisi birden mi? Kararınıza uygun bir çeneyi (ya da çeneleri) tutup ekliyorsunuz. Güçlü mü olsun, çevik mi? Turuncu mu, yeşil benekli mi? (tamam, kabul ediyorum, bu sonuncusu biraz *Sims* muhabbeti). Bu özellikleri belirlerken, beslenme sırasında kazandığınız DNA'ları harcıyorsunuz. Yani bulduğum her özelliği ekleyeyim de okyanusa hükmeden bir canlı yaratayım derseniz, okyanus size gülüyor. Yok yani, sizden daha güçlü canlılar her zaman var ve sayıları azalmıyor. Bir şey daha… Siz de bu menüye girdiğinizde aynısını hissedecek misiniz bilmiyorum ama ben bu tanrıcılık oyununda "özene bezene yaratmak" kompleksini yenemedim. Yani elimdeki sınırlı puanı sadece işlevsel özelliklere yatırmak, yetenekli ama eciş bücüş bir canlı üretmek sinmedi içime. Onun yerine, bulduğu yosunları kibar kibar kemiren sevimli bir *şaibeli canlı* ile hayatta kalmaya çalıştım. Haa diğerleri bu ince düşüncemi anlayamadı ve yediler Fishy'mi, orası ayrı. Neyse ki Fishy artık tek bir canlının değil, bir




Küçük minik hücreler beslenme yarışında. Önce büyüyen ötekini yer. Acı ama gerçek.


Sudaki hayatınız uzadıkça kendi türdeşlerinizle karşılaşacaksınız, yalnızlığınız hafifleyecek.


Şimdilik aşağıda silüet olarak görünen büyük canlılar, biraz daha büyüdüğünüzde rakibiniz olacak.



GOYUNSPOR

Kullanıcıların yaptığı tasarımlar sayesinde Spore evrenindeki tür sayısı dünya üzerindekini geçeli çok oldu. Ama hâlâ bir şey eksik: Henüz kimse Goyun'u tasarlamadı. Biz de küçük bir yarışmayla bu büyük açığı kapatmaya verdik. Spore'un Creature Editor'ünü kullanarak Goyun'u tasarlayın ve 20 Ekim'e kadar ekran görüntüsünü bize gönderin. Bizim Goyun'a en yakın tasarımı hazırlayan arkadaşı alnından öpeceğiz ve orijinal bir oyun hediye ederek mutlu edeceğiz.

türün ismi. Diğer canlılardan birine kurban giden her Fishy yerine, aynı özelliklere sahip bir yenisi geliyor ve bir şey kaybetmemiş oluyoruz.

Oyuna ve içindeki fikirlere ısının diye uzun uzun anlatıyorum ama Spore'un ıslak bölümü en fazla yarım saat sürüyor. Artık geliştirecek bir özellik kalmadığında suyu ne kadar severseniz sevin, çaresiz karaya çıkıyorsunuz. Ve birden değişen oynanış sayesinde sudan çıkmış balığa dönmenin anlamını keşfediyorsunuz. O sırada bir cevap daha beliriyor kafamda: Bu kadar temel bir hikâyeyi anlatmaya yeltenebilen ilk oyun olduğu için, merakımdan oynuyorum Spore'u.

"BU BİR SEVGİ OLAYI"

Karaya attığınız ilk adımda (evet artık ayaklarınız var) başka bir oyunun içindesiniz, en azından öyle hissediyorsunuz. Artık daha karmaşık bir canlısınız, yaratık (creature) diyorlar size. Sadece içgüdüleriniz değil, sosyal yetenekleriniz de var. Ve artık Fishy'yle hiçbir alakanız yok. Spore'un en can sıkıcı yanlarından biriyle böylece yüzleşmiş oluyoruz. Hücre ve Yaratık aşamaları arasındaki kopukluk, maalesef oyunun bütününde karşınıza çıkacak bir hastalık. Maxis, yarattığımız türün sürekliliğini sağlamamız için hiçbir neden vermiyor bize. Aldığımız ilk puanlarla otoburdan etobura dönmekte, kısacık bacakları olan yaratığımızı zürafa benzeri bir şeye çevirmekte, gül gibi geçinip gittiğimiz tek gözümüzü altıya tamamlamakta özgürüz. Ve bu tip değişikliklerin bir kısmı, daha güçlü ve başarılı bir tür olabilmek için mutlaka gerekiyor. Düşünün ki *Sims*'te bebekliğinden beri bakıp büyüttüğünüz esmer, ince dudaklı, mavi gözlü erkek karakteriniz 20'li yaşlarında birden sarışın bir kadına dönüşüyor. Siyah gözleri ve köfte dudakları ne kadar yakışırsa yakışsın… O artık sizin eski karakteriniz olamaz. Karaya ilk çıktığında turuncu, toparlak, kolsuz ve bodurdu Fishy. Ama yaratık aşamasının sonuna geldiğimde kırmızı bir şeytana dönüştü. Kanatları, kulakları, kolları, uzun bacakları ve kuyruğuyla tam bir kişilik bozukluğu örneği… İkisinin aynı soyağacını paylaştığını kim iddia edebilir? Oyun istediği kadar "açıklayabilirim" desin, ben yeni nesil Fishy'nin sütçüden olduğunu düşüneceğim.

Kopukluk sadece yaratığınızın evrimleşme sürecine ait bir şey değil. Her yeni aşamada ipin ucu bir kez kopuyor. İster istemez her aşamayı ayrı bir oyun gibi düşünüyorsunuz. Ama bunları anlatmak için henüz erken. Önce size yaratık aşamasını anlatmam lâzım (burada anlattıklarımı lütfen unutmayın, Spore 2 çıktığında vallaha da bir daha anlatmam hepsini).

Spore'un yaratık aşamasından zevk alabilmeniz için çevrenizdeki canlıları sevmeniz gerekiyor. İlginç bulmanız, incelemek istemeniz, yaratıcılığı takdir etmeniz, gördüklerinizin peşinden gitmeniz gerekiyor. Bunlar olmadan, iletişim kurmak için şarkı söylemek, uzaktan bir tükürük savurup savaşa girmek gerçekten çok basit ve manasız gelebilir. Çevredeki kemik yığınları arasından vücut parçalarını toplamak için değil, dünyayı keşfetmek için dolaşmak asıl keyif. Ve o parçalara bu gezi sırasında rastlamak da keyfin bonusu. Epic Creature denen devasa yaratıklarla sosyalleşmeye çalışmak ve dayağı yiyip dönmek, bir meyve ağacının yüksek dallarına tıkladığınızda bodur yaratığınızın "oraya yetişemem" diye bakan üzgün gözleriyle karşılaşmak güzel olan. Ama en güzeli, topladığınız vücut parçalarıyla yaratığınızı geliştirdikten ve tasarım ekranından çıktıktan sonra, bir yumurtanın kırılışını, içinden o yarattığınız şeyin minyatürünün çıkışını izlemek. Bu



Evrimin Saçma Tarihi

Küçüktüm ufacıktım, yiye yiye büyüdüm
Ayağım çıktı koşturdum, bir de baktım uzaydayım



"Her canlı ölümü tadacaktır." Belki şu yüzgeçlerden alırsam bir sonraki hayatım daha uzun sürer.

Zekâ ve güzellik bir arada olmuyormuş cidden. Bu çirkin şeyle mi karaya çıkacağım şimdi?

Kendine ve topluma faydalı bir yaratık olmayı planlıyordum. İyi huylu, sevecen...





1- Seni ısırmaya karar verdim tek boynuz çünkü çok çirkinsin.

2- Sizinle oynamak çok güzeldi ama lütfen bırakın artık peşimi. Muhitime geldik.



Bir arada yaşamanın ilk kuralı, yemeği paylaşmak. Kabile kuralları biraz öğrenci evlerindekine benziyor.

canlı büyük olasılıkla Maxis'in ve bazı manyak oyuncuların yaptıkları kadar havalı ve şekilli olmayacak ama siz yine de seveceksiniz "bu benim" diyerek.

BUNU MUTLAKA YAPIN!

Yaratık aşamasını daha da sevmek için ve oyunla ilgili en güzel noktayı atlamamış olmak için, daha oyunu kurarken mutlaka EA Spore Evreni'ne kayıt yaptırmalısınız. Çünkü o zaman, girdiğiniz dünyada sadece Maxis'in sınırsız kaynakla çalışan (kaynak dediğim oyunun içindeki kol, bacak, kulak falan tabii) okullu, tecrübeli karakter tasarımcılarının geliştirdiklerine mahkum olmuyorsunuz. Aynı sizin gibi kafasına göre takılan, yeni şeyler deneyen kullanıcıların yaratıklarıyla da karşılaşıyorsunuz ve bu, o dünyayı keşfetmek için çok iyi bir sebep. Maxis'le baş başayken az çok neyle karşılaşacağınızı biliyorsunuz ama işin içine kullanıcılar girince sürprizler bekliyorsunuz, onlar gelmezse siz gidip aramaya başlıyorsunuz. Ve buluyorsunuz. Yürüyen vazolar, kişneyen donutlar, uzuvlu avizeler, sürüngen zombiler, uçan atlar, nasıl yapıldığına akıl sır erdiremeyeceğiniz inanılmaz yaratıklar buluyorsunuz. Kıskanıp Fishy'yi baştan yaratmaya karar veriyorsunuz hemen ama ortaya kare bir masa çıkarınca yeteneksizliğinizi kabul edip seri undo'larla Fishy'ye geri dönüyorsunuz. Hiç yoktan iyidir deyip bağrınıza basıyorsunuz…

Özgün yaratıklar tasarlamak sadece yetenekle olacak bir şey değil. Gerçekten çabalamalı ve gezegenin her bir tarafına dağılmış vücut parçalarının hiç değilse büyük bir kısmını toplamalısınız. Özellikle de Epic Creature denen ve tek başına yaşayan devasa yaratıkların koruduğu fosillerin içinden son derece değerli parçalar çıkabiliyor. Ama tahmin edebileceğiniz gibi bu arkadaşlar sadece yanınızdan geçerek bile canınıza okuyabilen, gücü epik seviyede şeyler. Önce çok iyi bir savaşçı yaratık yapacaksınız, sonra yanınıza takım arkadaşı olarak mümkünse sizden daha güçlü başka tür yaratıklar toplayacaksınız ve epik arkadaşları mümkünse bir çatışmanın ortasında yakalayıp öyle dalacaksınız. Tabii tüm bu koşulların gerçekleştiği bir an bulmak çok zor ama o dağ gibi yaratığı indirmenin zevki de bambaşka (1 kez yaptım ben).

Takım arkadaşı dedim, savaş dedim, daha önce sosyalleşmek de demiştim… Hiç açıklamadığım bir sürü olaydan bahsediyorum laf arasında, farkındayım. Açıklamayı da düşünmüyorum doğrusu. Çünkü çok haklı iki gerekçem var size "Spore nasıl oynanır"ı anlatmamak için. Birincisi Eser 4 sayfalık harika bir mini rehber hazırladı bu ay, benim bahsetmediğim her şey hakkında (Bkz. Oyun Canavarı sayfaları). İkincisi





TANIŞIYOR MUYUZ?

Yaratık aşamasına başladığınızda neye benzediğiniz hiç önemli değil. Omurga hariç her şeyi atıp yeni baştan yaratabiliyorsunuz türünüzü. Tıbbın geldiği nokta mı desem, köklere saygısızlık mı desem, tutarsız bir özgürlük ortamı mı? Yoksa bu turuncu toptan kırmızı şeytana evrilmenin mutluluğuyla sadece sussam mı?

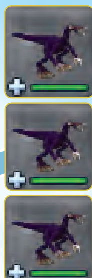
madem yerim yetmeyecek, bu yazıda Spore'un mekaniği değil kavramları konuşulmalı. Bu kadar özel bir oyunda ikisini birden altı sayfada anlatmak mümkün değil zira. Düşündüm de, içindeki kavramlar hakkında saatlerce tartışabileceğimiz bir oyun olduğu için de oynuyorum ben Spore'u.

Hah, ne diyorduk? Epik abiler görüntüleriyle bile insanı savaşma fikrinden soğutabiliyor. O yüzden "ben hiç bulaşmasam, bir köşesinden dalıp sadece ganimet toplasam" derseniz sizi ayıplamam. Yapacağınız tek şey, ortamdan biraz uzaklaşmasını beklemek ve çaktırmadan yaklaşıp (sneak yeteneğiniz varsa) kapkaç yapmak. Evet, biraz ödlekçe ama yaratık Epic, yapacak bir şey yok… Zaten fırsatçılık oyunun doğasında var. Çok tesadüfen rastladığınız bazı olaylar, hiç planlamadığınız işlere girişmenizi sağlayabiliyor. Size düşmanca davranan ve bir türlü aranızı düzeltemediğiniz bir türün yuvasının yanından geçerken, sürünün en güçlüsünün bir UFO tarafından kaçırılışına tanık oluyorsunuz mesela. Şimdiye kadar cesaret edemediğiniz saldırı için doğru an bu olabilir mi?

BİZİM KABİLE BURAYA

İlk yaratığınızı bu dünyaya bir UFO bırakmıştı, hatırlıyor musunuz? Onlar da sizi hatırlıyor. Ve gezegende başlattıkları hayatın ne durumda olduğunu görmek, izlenim toplamak, arada bir farklı türlerden yaratıklar kaçırarak laboratuara sokmak gibi X-Files işler yapıyorlar. Ama biz kafası sadece biraz çalışan bir yaratık sürüsü olarak onlardan ancak korkabiliyoruz. İletişim ya da savunma kurmak gibi fikirlerimiz olamıyor. Beyin gücümüz bizi bir sonraki aşamaya taşıyacak kadar geliştiğindeyse, çok insan tarafından "*Age of Empires* kısmı"

…Ama şu pençe şeklindeki ağızla biraz zor. Artık birlikte avlanabileceğim kardeşlerim de var.

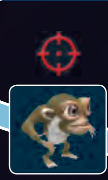


Bence şimdilik yok olmanızda bir sakınca yok. Gidip daha anlamlı bir tasarım edinip öyle gelin. Hadi canım.



İki ayaklı pembe ineklere her zaman sempati duymuşumdur. Siz de mor dinozorları seviyorsanız dost olalım mı?

İki yeni kardeş, küçük bir av partisi, sonra ölen bir kardeş için cenaze töreni. Doğada hepimizden çok var nasılsa, dert değil.






Büyük bir açıkhava restoranında garson olarak çalışanlar kabilesi. Tuhaf bir tür.





1- Paraya kıyıp yaratığınıza Norveçli balıkçı elleri verseydiniz şimdi oltanız boş durmayacaktı.

2- Havayi fişek gösterisi gibi duran bu şey bir medeniyetin daha sonu olabilir.

SPORE'DA NE VAR, NE YOK?

- ✔ Kopya koruma sistemi
- ✖ Üçten fazla bilgisayara kurma hakkı
- ✔ Beklenmedik kazalar (oyun çökmesi, ani ölüm)
- ✖ Otomatik kayıt
- ✔ Diğer oyuncularla online etkileşim
- ✖ Çok kişilik oyun seçeneği
- ✔ Dünyanın en absürt yaratıklarını üretme şansı
- ✖ O yaratıkların hayatta kalma şansı
- ✔ Ödül (achievement) sistemi
- ✖ Var aslında
- ✔ Beş bölüm
- ✖ Bölümler arasında ilişki
- ✔ Brian Eno müzikleri
- ✖ İz bırakan bir melodi
- ✔ "Çok gizli" bir son
- ✖ Görebilen

olarak anılan (ama bence daha çok *Patapon*'a benzeyen) Kabile Aşaması başlıyor. Ve oyun iki bölüm boyunca canlı tutmayı başardığı keşfetme arzusunu burada yavaş yavaş yitiriyor.

Spore'un en büyük sorununun bölümler arasındaki kopukluk olduğunu söylemiştim daha önce. İkinci en büyük sorun, özelleşmesini ve derinleşmesini umutsuzca beklediğiniz bazı özelliklerin asla o seviyeye ulaşmaması. Sanırım bu oyunu biraz da bu yüzden oynuyorum. Hâlâ bulamamış olsam da, kazındıkça alttan bir şeyler çıkacağı konusunda o kadar vaatkâr ki aramaya devam ediyorum. Örneğin kabile aşamasının sırasıyla tüm komşu kabileleri yıkmak ve yaşadığımız bölgede hakimiyet kurmaktan ibaret olduğuna inanmak istemiyorum. Çünkü hâlihazırdaki mekanik bana sadece "gerçek zamanlı strateji nasıl oynanır, hadi bunu karikatürlerle anlatalım" çalışması gibi geliyor. Bu gördüğüm şey ya Will Wright'ın casual oyuncularla ilgili büyük planının bir parçası ya da "birazını da sonraki bölümlere bırakalım" hinliği.

Fishy'ler artık sadece yumurtlamak için buluştukları bir yuvada yaşamıyor. Ev diyebilecekleri bir yaşam alanları var. Kamp ateşinin çevresinde birlikte dans ediyor, topluca yemek yiyorlar. Küçük, ilkel silahlar üretiyor, icabında savaşıyorlar. Baltalar, mızraklar, ateşli oklar, savaş boruları… Bir yandan da çoğalmaya devam ediyorlar. Hâlâ küçük, eğlenceli anlar yaşanıyor, şaşırtıcı birkaç detay keşfediliyor. Mesela evrimde kendilerinden bir adım geride olan türleri (yaratık onlar, az gelişmiş pis şeyler) evcilleştirip ahıra kapatabiliyorlar, topluca balığa çıkabiliyorlar… Ama yapılması gereken işler o kadar belli ve peşine takılacağınız maceralar o kadar sınırlı ki hızla oynayıp geçiyorsunuz bu aşamayı. Fishy'yle son sıcak teması da böylece noktalamış oluyorum. Yolun bundan sonrasını arazi araçları, uçaklar ve gemilerle gideceğiz. Halbuki ben katırları seviyordum.

SERPİL CUMHURİYETİ

Civilization IV'ün baş tasarımcısı Soren Johnson'ı koltuğundan kaldırıp Spore ekibine katan Uygarlık aşaması başladığında basitlik ve boşluk hissi biraz daha yayılıyor. Üstelik bunu yapan, uğraşabileceğimiz işlerin sayısının azalması değil. Tam tersine, yapılacak çok şey var ama bunlar kararlarınız doğrultusunda yön değiştiren, yanlış yaparsanız çuvallamanıza neden olan ya da zekice davranırsanız çok daha iyi sonuç veren şeyler değil. Sadece yapabiliyorsunuz… Şehirlere dikebileceğiniz her tür binayı kendi ellerinizle tasarlıyorsunuz: Evleriniz, eğlence ve fabrika binanız, her tür aracınız bizzat sizin tarafınızdan tasarlanabiliyor. Doğal kaynakları ele geçiriyorsunuz. İsterseniz milli marşınızı bile kendiniz besteleyebiliyorsunuz. Yeni şehirlerinizin din, ticaret ya da askeri alanlardan birine odaklanmasına karar veriyorsunuz. Para yapıyorsunuz, bol bol para. Bu parayla daha çok askeri araç üretip daha çok şehri ele geçiriyorsunuz. Ve daha çok para geliyor. Araçlarınızı güçlendirip daha ağır dalıyorsunuz rakip şehirlere, daha ağır yenmiş oluyorsunuz. Daha fazla anlatmaya yüreğim elvermeyecek sanırım… Spore'un modern zamanları anlatan uygarlık aşaması bana "birim bas, kaynakları kontrol et, hakimiyet alanını genişlet" dışında hiçbir şey demiyor ve ne yazık ki düşünmek, karar vermek, vazgeçmek gibi asıl meseleler geri planda kalıyor. Oyunun başındaki yaratıcı ve zihin açıcı fikirler unutulup gitmiş. Sıradışı gelişmeler yok. Spore bir tür evrim geçiriyor oyunun başından beri ama ters istikamette, en azından benim beklentilerim açısından. Oyunun buralarında "Spore'u niçin oynuyorum?" sorusunun tek bir cevabı var: "*Hele şu uzayı da bir göreyim.*"

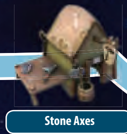
Belki de bir *Civilization* hayranı olduğum için, en çok Uygarlık aşamasındaki yapaylık rahatsız etti beni. Oyuna bu aşamada eklenen kavramların sığlığı, her tür bina ve araç için getirilen tasarım editörüyle kapatılmaya çalışılmış gibi geldi. Elimizden oyunumuzun alınıp yerine oyuncaklar verilmesinden hoşlanmadım.






Spore'un ilk dört bölümünü sırf "uzay amma da dipsizmiş" diyelim diye yapmış sanki Maxis. Arada çok ciddi bir ölçek farkı var.



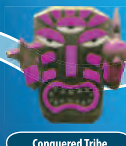




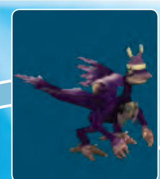
Kabile çalışıyor ve büyüyor. Taş balta teknolojisi karşısında şaşkına dönen komşu kabileler birer birer pes ediyor.



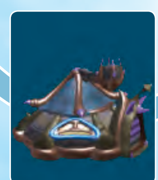








Bütün dostları ortadan kaldırdığımıza göre artık uygarlık kurabiliriz. Di mi, çok medenileştik böylece?





Küçük gemimizin küçük radarı, gezegenlerde yeni yaşam formları arıyor.

Gezegeninize dışarıdan baktığınızda "amma da büyükmüş buralar" diyeceksiniz ama acele etmeyin, farenin tekerleğini biraz daha çevirin önce...

Ne İyi? Ne Kötü?
+ Merak uyandırıcı
+ Neşeli, cıvıl cıvıl
+ Fiyatı uygun
+ Yepyeni bir tarzı var
+ Çok vaatkâr
+ Spore evreni inanılmaz bir yer
- Bölümler kopuk
- Derinlik sorunu var
- Zorluk seviyesi dengesiz

Kıymetli Fishy'lerim sadece şehrin mutluluk istatistiğini etkileyen (etkilermiş gibi yapan) bir veriden ibaret, askeri amaçların yanına eklenen ticaret ve din kullanışsız, daha doğrusu kullanılması hiç gerekmiyor, birim kontrolleri zayıf ve göstermelik ama bu da bir şey kaybettirmiyor. Çok fazla didinmeden ve çok da tadına varamadan kapatıyorsunuz modern çağları. Eh, koca gezegeni dizlerinin üstüne çökertmeyi başardık. Şimdi biraz da uzaydan taş örneği toplayalım, başka gezegenlerde hayat var mı diye bakalım.

BEN BİR UZAY GEMİSİYİM

Oyunun ikinci kırılma noktası, son aşama olan uzay sayesinde gerçekleşiyor. Kabile ve uygarlık aşamalarında nabzını ufaktan kaybeden oynanış, bir uzay gemisiyle yeniden canlanıyor. Bu aşamanın kendi başına yepyeni bir oyun olduğunu, önceki dört bölümün toplamından çok daha fazla malzeme verdiğini, bitmek bilmediğini söylemem gerekiyor. Ama çok açıdan da yaratık aşamasına benziyor. Evet, bir uzay gemisi olup evrenin katmanları arasında dolaşmak, ayakları üstünde yol alan bir canlı olarak yaşayabileceğinizden milyon kat daha fazla macera anlamına geliyor. Ama bir grubu ve bir medeniyeti kontrol ettikten sonra yeniden tek bir karaktere dönüş yapmış oluyoruz. Bu kez karakterimiz bir uzay gemisi. Başlangıçta uçmak dışında pek bir yeteneği olmayan, gerekli silahlardan ve diğer gezegenlerde kolonileşmeye yarayan malzemelerden yoksun, kendi güneş sisteminin çok uzağına gidemeyen bir gemimiz var. Ama şimdilik bomboş olsa da zamanla yeni malzemeler ve yeni yeteneklerle dolacağını bildiğimiz koca bir kontrol menümüz var ki onun sayesinde daha en baştan biliyoruz: Oyunun sonuna kadar gidebilirsek bambaşka şeyler yapabiliyor olacağız.

Fark yaratan tek şey gemimiz değil. Evrenin kendisi de önceki yaşam alanımızla kıyaslanamayacak kadar büyük, sonsuz. Gezegenimizin bağlı olduğu güneş sisteminin bağlı olduğu yıldız sisteminin bağlı olduğu galaksinin bağlı olduğu kozmopolinin… dipsizliği var artık. Bizzat saymadım ama oyundaki gezegen sayısının 50 binin üstünde olduğu bilgisini vererek (kendim saysam tam rakam da verirdim) nasıl bir dipsizlikten bahsettiğimizi anlatabilirim sanırım. Mekaniğin çok ciddi bir biçimde değiştiği bu aşamada yapabileceğiniz en iyi şey görevleri takip etmek olacak. Çünkü diğer türlü kaybolup gidiyorsunuz. Bir de mutlaka bir yolunu bulup milyon sayıdaki yaratık ırkıyla iyi geçinmeye bakın. Maceranın başlarında başınız bunlarla belaya girerse toparlamak kolay olmuyor. En güzeli sizinle iletişim kuranlardan görev almak ve "üç kuruş için yapılacak iş değildi" demek yerine dayak yemediğinize sevinmek… Nitekim uzay aşamasının keyfi uzay geminizi güçlendirdikçe ve yanınıza dost gemileri de aldığınızda çıkıyor. Birkaç uzay serserisi yüzünden yutkunarak kaybetmeyi kabullendiğiniz ticaret yollarınızı artık kimselere kaptırmama cesareti gösterebiliyorsunuz.

Uzayın bir farkı da bu aşamada yaptıklarımızın eski aşamalardaki kadar amaçsız gelmemesi. Hem çok fazla seçeneğimiz var, hem bu seçenekler arasında bir mantık sıralaması yapma şansımız, hem de yaptığımız işlerden kazandığımız ödüllerimiz. Belli sayıda işi tamamladıkça rozet kazandığımız sistem önceki bölümlerde de olsaydı çok şey değişebilirdi. Çünkü hepimiz "yenilik istiyoruz" diye bağırsak da içimizden bir ses "ama yeniliklerden biri oyunlardaki ödül sisteminin kaldırılması olmasın" diye mırıldanıyor.

SPORE BÖLÜ BEŞ

Bu yazıya başlarken en çok istediğim şey Spore'u beş aşamaya ayırmadan, bütüne yaydığı kavramlarıyla, getirdiği tuhaf ve yenilikçi yaklaşımla, aklımda bıraktığı sorularla anlatmaktı. Sanırım Maxis'in de yapmaya çalışması gereken bu olmalıydı. Türlerin doğuşu, yaşamın evrende yayılışı gibi milyonlarca yılı kapsayan böyle bir hikâyeyi anlatmanın daha derin ve aynı zamanda daha bütünlüklü bir yolu aranmalıydı. Bu açıdan hayal kırıklığına uğradığım kesin ama hâlâ Spore'un çok özel bir oyun olduğunu düşünüyorum. Uzun zamandır bulamadığım, yeni bir şeyler keşfetme sevincini, üstüne uzun uzun düşünme isteğini uyandıran oyun oldu Spore. Pata küte oynayıp ortadan kaldırdığınız bir sürü oyundan sonra bu kadarı bile büyük fark yaratıyor. Ve şu soru hâlâ ve iyi ki ortada duruyor: Niye oynuyorum bu oyunu? Spore'un en çok merak edilen yanıydı; "bu bir oyun mu olacak yoksa oyuncak mı?" İçinde 18 ayrı editör olan ama bir yandan da oynayanı evrenin merkezine götüren "şey" olarak, hâlâ da tartışılıyor. Ama galiba ben kendimce cevabı buldum. İçi oyuncaklarla dolu bir sandık Spore. Evreni parçalayıp bir sandığa dolduran ama şimdilik kurcalamanıza izin vermeyen bu oyunu es geçerseniz PC oyunları tarihinin önemli bir anını kaçırmış olursunuz. Çünkü o parçalar birleşmeye başladığında hakikaten büyük bir oyun alanımız olacak.

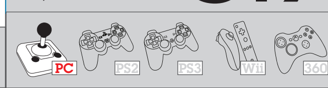
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Spore oyun dünyası için yepyeni bir fikir, hem de ne yaptığını bilen adamların elinden çıkmış. Sevmeseniz bile oynamalısınız.

8.9



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Maxis > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (49 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 2GHz işlemci, 512MB RAM, 128MB ekran kartı, 4GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4GHz işlemci, 1GB RAM, 256MB ekran kartı, 6GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** ea.spore.com



Onca yaratıktan sonra şimdi de içimizdeki Henry Ford'u uyandırmanın zamanı. Artık eski defterimizde arabalar, uçaklar, gemiler, tarih sahnesinde ise yok edilen ve kurulan şehirler var.



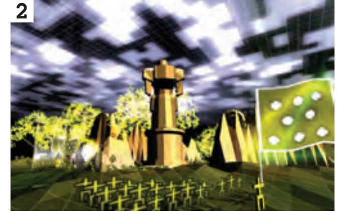
Eee? Ama şimdi dünyada benden başka kimse kalmadı? Kendime yeni arkadaşlar bulmam lâzım. Bekle beni evren, seni ele geçirmeye geliyorum!

Merhaba yeşil yarat... Ah! Ölüm. Bir daha ölüm. Gezegenime geri dönmek istiyorum :(



Biri Goyun Matematiği mi dedi? (Bu ekran görüntüsüyle yaktın Eren bizi-Serp.)





1- Oyunun grafikleri size acayip gelse de, bir şans verin.

2- Minik Darwinian'larınıza eziyet çektirdiğiniz multiplayer modunda, kocaman heykelleri üssünüze taşıyorsunuz.

MULTIWINIA

BEN BU OYUNU BİR YERDEN HATIRLIYORUM -EREN OKKA

Hah, buldum; iki ay önce ön incelemesini yazmıştım! Aslına bakarsanız kendime kimsenin umrunda olmayan oyunları incelemek gibi bir amaç edinmişim gibi hissediyorum. Sonuçta bu yazıyı yıllar önce aynen benim yaptığım gibi bütün dergiyi noktasına virgülüne kadar hatmedenler haricinde çok az kişinin okuyacağını biliyorum. Multiwinia da neymiş, peh. Resimlere bak, aldığı nota bak, sayfayı çevir. Ama şikayet ettiğimi de düşünmeyin hani. Okunmayan yazılar yazmaya alışık olmam bir yana, ayrı bir keyif veriyor bu durum bana. Ama yine de lafı uzatmamak lazım ki o az sayıdaki okuyucuyu da kaybetmeyelim, değil mi? (:

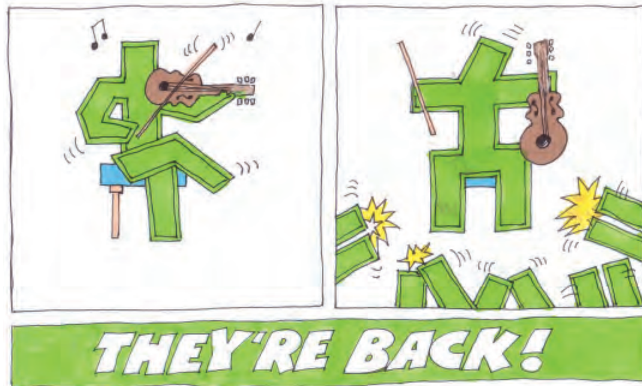
MINIMALINIA

Multiwinia bir nedir? *Uplink*, *Defcon* ve *Darwinia* gibi oyunların yapımcısı olan İngiliz bağımsız oyun firması *Introversion*'ın son eseri veya *Darwinia*'nın çok oyunculu versiyonu diyebiliriz Multiwinia için. En basit ifadeyle bir gerçek zamanlı strateji oyunu var elimizde. Ama kaynak yönetimi gibi meşakkatli işleri, ezberlemeniz gereken karmaşık kısayolları unutun. Onun yerine 10-15 dakikalık hızlı oyunlar, *Worms* misali gökyüzünden düşen kutular ve içlerinden çıkan bilumum süper güç düşünün. Bilgisayara veya internet üzerindeki oyungezerlere karşı oynayabileceğimiz altı adet oyun modu ve toplam 49 adet harita içeriyor Multiwinia. Ayrıca oyun kuralları üzerinde de çok sayıda değişiklik yapabiliyoruz. Oyun aynı *Darwinia*'da olduğu gibi retro grafikleri, yeterli seviyedeki ses efektleri ve oynanışı ile her açıdan minimalist bir yaklaşım izliyor. Ancak iş oyunun strateji yönüne geldiğinde beklediğimizin aksine bu minimalizm ne yazık ki aynen devam ediyor. Tamam, amaç zaten basit olması. Ama yine de biraz fazla basit. Sonuçta az çoktur ama az çok azsa az değil yoktur. Ata değilim gerçi ama bu da benim sözüm olsun bari.

MAZLUMINIA

Multiwinia'nın enteresan bir denge sistemi var. Örneğin gaza gelir de biraz fazla güçlenirseniz rakipleriniz birdenbire ovunu altüst edecek süper güçler kazanabiliyor. Retribution modu açıksa yenilen oyuncular da oyuna yarı izleyici olarak devam ediyor ve yine belirli aralıklarla özel güçler kazanıp rakiplerinden intikam alabiliyorlar. Diğer bir deyişle oyun açık açık kaybedeni destekliyor. **Multiwinia: Haklının yanında, haksızın karşısında!** Eh, en azından oyun sonunda yenilgimiz için kullanabileceğimiz bir bahanemiz var: "Bilgisayar senin tarafını tutuyordu!"

Nereden bakarsak bakalım Multiwinia eksik bir oyun gibi duruyor. Darvinyalılar bazen sıkışıp kalıyor, insanın konsolu açıp */stuck* yazası geliyor. Sade grafiklerine rağmen oyuncu sayısı ikiyi geçtiğinde, hele bir de haritada bir karınca yuvası varsa performans düşüşleri yaşanabiliyor. Kontroller basit ve de kullanışlı olsa da kısavol tuslarının bulunmayışı can sıkıcı olabiliyor. Oyun öncesinde bir harita editörünün yokluğu, oyun sonrasında ise yalnızca toplam skorumuzu görebildiğimiz için şöyle güzel bir istatistik ekranının eksikliği hissediliyor. Ama her şeye rağmen temel amacına ulaşıyor ve kısa süreliğine de olsa bizi eğlendirmeyi başarıyor Multiwinia.



İpuçları

Oyuna başlar başlamaz mümkün olduğunca çok sayıda spawn noktasını ele geçirmeye çalışın. Ne kadar çok spawn noktasına sahipseniz o kadar çok Darvinyalı üretebilirsiniz.
Spawn noktalarının dibine birer Officer yerleştirerek yeni doğan Darvinyalıları otomatik olarak belirli bir konuma yönlendirebilir veya düzene sokabilirsiniz. Ancak düzene soktuğunuz askerlerinizin özellikle arkadan ve yanlardan gelen saldırılara karşı zayıf kalacaklarını unutmayın.
Ağaçların etrafında savaşırken dikkatli olun. Eğer bir ağaç yeterli miktarda saldırıya maruz kalırsa alev alacak ve kendisiyle birlikte etrafındaki bütün Darvinyalıları yakacaktır. Bu durumu avantajınıza da kullanabilirsiniz tabii.
Kutuların tam olarak nereye düşeceklerini yerdeki izdüşümlerinden takip edebilir ve askerlerinizi önceden o konuma yerleştirip hazır bekleterek zaman kazanabilirsiniz.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Fazla kafa yormayan bol aksiyonlu bir strateji oyunu arıyorsanız, Multiwinia açlığınızı çok oyunculu platformda dindirecektir.

7.3



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Introversion > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 6+ > **Minimum Sistem:** 2.0GHz işlemci, 512MB bellek, 128MB ekran kartı, 64MB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 3.0GHz işlemci, 1GB bellek, 256MB ekran kartı, 64MB HD alanı > **Web Sitesi:** www.multiwinia.com



PROLOGUE S.T.A.L.K.E.R. clear sky

PIRIL PIRIL BİR GÖKYÜZÜ ALTINDA RADYOAKTİF HAYALLER

-HAKAN YASİN "PIXELPONNY" SEZGİN

STALKER: Shadow of Chernobyl Rusya'nın en göze batan oyun geliştiricisi GSC Gameworld'ün yıllarca beklendikten sonra patlak çıkmaya aday gösterilmiş oyunu... Bitirilene kadar yapımcılarının ne tür sorunlar yaşadığını, harita tasarımı için bizzat Çernobil'e gidip veri toplayarak kendi hayatlarını riske attıklarını belki duymuşsunuzdur. Herkes kötü çıkmasını beklerken, oyun piyasaya düştüğünde iyi bir ticari başarı yakalamış (2 milyonun üstünde sattı) ve beklediğinden daha büyük bir hayran desteği almayı başarmıştı.

Aldığı yüksek notlar sayesinde yapımcılarını hayli cesaretlendiren STALKER'ın devamını, duyurulduğu andan beri bekliyorduk. Shadow of Chernobyl'den bir sene önce geçeceği anlatılan oyun, acaba bize neler anlatacaktı?

TABULARI YIKAN PATLAMA

Clear Sky'da, aslında ilk oyundan az çok tanıdığımız (nasıl ya?) Scar adlı paralı askeri yönetiyoruz. Zone'da refakatçilik yapan az sayıdaki paralı askerden biri olan Scar, birkaç bilim adamından oluşan grubuna bataklıklarda öncülük ederken gökyüzünün bir anda kızıla boyandığını ve kendisine doğru devasa bir ışımanın geldiğini gördükten hemen sonra bilincini kaybeder ve gözünü kendilerine "Clear Sky" diyen bir grup Zone vatandaşının üssünde açar.

Clear Sky üssündeki bilim adamları ve grubun lideri Lebedev, Zone'u inceleyerek bu ilginç bölge hakkında bilgi toplamaktadır. Onlara göre, Zone bir nükleer felaketten çok daha fazlasıdır. İnsan elinden çıkmış bir doğal felaketten çok daha fazlası: Çernobil'in kalbinde durduğu Zone'un kendi bilincine sahip olduğuna inanmaktadır Clear Sky'dakiler.

Scar'ın gökyüzünde gördüğü devasa kızıl patlama, STALKER terminolojisinde "blowout" (patlama) olarak anılır. Clear Sky'ın geçtiği 2011 yılına dek sadece iki defa bu olaya rastlanmış ve birincisi, bizzat Zone'u oluşturan Çernobil patlamasıdır. Patlamaların kaynağının ne olduğunu araştırmaya başlayan Clear Sky üyeleri, bunun muhtemelen Zone içinde yaşayan insanların, bir çeşit "yasağı" delmelerinden kaynaklandığını düşünüyorlar. Zone'un içindeki doğal dengeleri alt üst eden, birçok bölgenin coğrafyasını değiştiren, güvenli yollarda yeni anomalilere neden olan değişiklikler yapmıştır ikinci patlama.

Kendisini hayli alakasız hissetse de, Scar'ın bütün bu olaylarla ilişkisi var. Patlamalar meydana gelmeye devam ettiği sürece, Scar'ın sinir sistemi allak bullak oluyor ve belirli bir noktadan sonra vücudunun kontrolünü tamamen kaybedeceği tahmin ediliyor. Kısacası aslında bütün Zone'u tehlikeye atan bu olay, bir anda bizim de şahsi meselemiz oluveriyor.

ANTİK DEĞİL, RADYOAKTİF TARİH

Shadow of Chernobyl oynarken Zone'u meydana getiren ilk patlamanın ne kadar büyük bir tahrip gücü olduğunu düşünmüşsünüzdür herhalde. Ancak sanki biz gelmeden önce de buralarda birçok şey olup bitmişti. Zone'un en ücra köşelerinde bile karşılaştığımız cesetler de bunun en büyük kanıtıydı. Sanki... Hiç beklenmedik bir anda, her şey birden korkutucu derecede ters gitmiş gibiydi. Zone'un merkezine hiç kimsenin gitmemiş olduğu ve gidenlerin başlarına korkunç felaketler geldiği ilk oyunda anlatılır dururlurdu. Halbuki biz biliyorduk ki bizden önce bile Zone'un merkezinde olanlar vardı.

Clear Sky'ın ilk STALKER'dan öncesini konu alması, ilk oyunda dikkatimizi çeken hemen her soruya cevap verebilmesini sağlamış. Duty ve Freedom fraksiyonlarının nereden geldikleri, neden birbirlerine düşman oldukları, Ukrayna Ordusu'nun Zone'a yaptığı harekatlar, Strelok'u iyileştiren 'Doktor'un sırrı ve elbette ilk oyundaki anlamsız flashback'lerin aslında neyi anlattığı… Dikkatli oyuncuların öğrenmekten keyif alabileceği bolca detay var bu oyunda.

EKLENTİ DEĞİL, TAMAMLAYICI

İlk oyundan kısa bir süre sonra, yaptığı ufak oynamalarla STALKER'ı çok daha gerçekçi hale getirebilen modlar yayımlandı. Clear Sky çıkmadan önce en çok merak ettiğim şey yapımcıların bu modlara kayıtsız kalıp kalamayacağıydı. Nitekim kalmamışlar: Oyun eskisine nazaran çok daha zor. Hatta bir noktaya kadar Clear Sky'ın devasa bir "resmi modifikasyon" olduğunu iddia etmek bile mümkün.

Yapımcılar çevrenizdeki olaylara daha çok etki edebilmenizi de sağlamışlar. Özellikle örgütlenmeler konusunda çok daha aktif bir rolümüz var. Zone'u paylaşan örgütler, kendilerine komşu bölgeleri ele geçirmekte de hayli istekli. Bunu sağlayabilmek için hem stratejik öneme sahip noktaları kontrol etmeliler, hem de aynı bölge için hırs yapan düşman örgütünü dağıtmak zorundalar. Oyunun bu özelliğini ilk defa denediğinizde sizin davranışlarınızın da örgüt dengelerine fark edilir etkiler yapabilmesi gerçekten harika. Sorun şu ki, eskiden belirli noktaları belirli ve rutin zamanlar-



Duty üssündeki mutant müzesinden bir kare. Bu arada, bu mutanta rastlayan var mı aranızda?


İlk oyundakinden çok daha sıkı ve ciddi olan fraksiyon çatışmalarında, bir taraf seçmeden takılabilirsiniz de.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Eşsiz atmosfer
+ Hayatta kalma mücadelesini uzun zamandır en iyi yansıtan FPS
+ Harika ışıklandırma
+ Çernobil nükleer santralinin çevresini başarıyla benzeten harita

- Klişe hikaye
- Ascension modu


Ormancı: Zone'un doğuşuna şahit olmuş bu adam.

da ele geçiriyordunuz ve sonra siz yokken bu noktaların ev sahipleri değişebiliyordu. Clear Sky'da ise genellikle fraksiyonlar belirsiz noktalardan tekrar örgütlenerek birden beliriyorlar ve 15 dakika önce aldığınız yeri yeniden kaybediyorsunuz. Zone'u ele geçirme hayalleri kuruyorsanız bu uzun sürmeyecektir.

Oyunu oynarken artık PDA'e daha fazla bakmanız gerektiğini fark edeceksiniz. Daha birkaç dakika önce mutantlardan temizlediğiniz bir noktaya tekrar saldırılmış olabilir. Başaramayacağınızı bile bile saldırıya uğrayan bölgeye koşacaksınız. PDA bu açıdan, hangi bölgede neler yapmanız gerektiği konusunda sizi sürekli bilgilendiriyor. Ayrıca belirli bir ücret karşılığı sizi bir noktadan diğerine hızla ulaştırabilen rehberleri de PDA'dan görebilirsiniz. Eğer yan görevler sizi sıkmaya başlarsa, aldığınız ödüllerden memnun değilseniz ve mutant olsun, haydut olsun sürekli müttefiklerinize saldırıyorsa, stratejik noktaları öğrenip aklınızda tutun ve bu bölgelere görev almaya çalışın. İşiniz büyük ölçüde kolaylaşacaktır.

Başardığınız görevlerin karşılığı olarak, yardım ettiğiniz örgütün üssüne gidip tüccarlarından ödülünüzü almanız gerekiyor. Artık bir üssün size yan görev veren karakterleri, bir tüccarı, bir lideri ve bir de silah/teçhizat teknisyeni var. Teknisyenler silahlarınızı tamir ediyor ve gaz pistonundan dipçiğine kadar her parçasını değiştirebiliyor. Bu şekilde özellikleri geliştirilip daha etkili hale getirilmiş bir silah sahibi olabilirsiniz.

Aynı şekilde zırhlara da modifiye çekilebiliyor: Solunum sistemi, kurşun geçirmez plakalar, dayanıklılık arttırıcı kaplamalar veya gece görüş sistemi gibi çeşitli geliştirmeler var ama bunlar zırhınızın koruma işlevine direkt etki etmiyor. İlk oyunda olduğu gibi çevresel etkilere karşı koruyan zırh ile silahlı çatışmaya göre tasarlanmış zırhlar arasındaki fark hala belirgin. Zırh sayısının da azaltılmış olduğunu söyleyebiliriz.

ARTIFACT ASLANIN AĞZINDA

Zone'un görünüşü kadar tehlikeleri de değişmiş. Anomaliler artık ya şeffaf ya da tamamen görünmez. Bir anomaliyi ya yankılanan sesinden ya da anomalinin merkezinin çevresine yaptığı etkiden tanıyabiliyorsunuz (uçuşan yapraklar, dalgalanan hava vb.). Elbette onlardan mümkün olduğunca uzak durmak en iyisi çünkü eskisinden daha öldürücüler. Ancak bazı anomalilerden artifact çıkartabildiğinizi öğrendiğinizde eminim burnunuzu anomalilere sokmaya başlayacaksınız.

Artifact'lerin hem etkisi hem de elde etme yöntemimiz değiştirilmiş. Yanımızda radyasyon, anomali ve artifact'lerin yerini tespit etmeye yarayan bir detektör var. Tabii detektör elinizdeyken, diğer elinizde vida, bıçak veya tabanca taşıyabiliyorsunuz. Artifact bulunduğundan şüphelendiğiniz anomaliye yaklaşıp (ama yakalanmadan) artifact'i almanız gerekiyor. Bazen artifact anomalinin etkisiyle savrulabiliyor. Bu sahnelerde yüreğiniz ağzınıza gelebilir. Kolu bacağı kaptırmadan çıkabilirseniz şanslısınız.

Şimdi ilk oyundaki Zone'a "eskisi" demek istemiyorum ama sonuç olarak Zone "eskisine" nazaran yaşanması daha zor bir yer. Doğa örtüsü daha canlı, etrafta yeşil ağaç çiçek var diye Zone'da piknik yapmaya kalkışmayın sakın. Unutmayın ki bu toprakların "sakinleri" var: Mutantlar. Ve bazıları eskisinden bile daha ölümcül. Ne zaman karşılaşacağınızı asla bilemeyeceğiniz bu canlılar sazlıkların arasında giderken bir yerlerden fırlayıp ağzınızı yüzünüzü kırabilir.

SON SÖZLER

Açıkçası Clear Sky, STALKER'ın modlarını oynamış kesim için büyük bir heyecan uyandırmaktan uzak. Ancak oyunun sadece normal haliyle yetinen çoğunluk için daha ağır şartlar altında Zone'da nasıl hayatta kalınabileceğini öğreten, bunu yaparken de birçok yenilik getirmeyi başaran bir yapım. İlk oyunda her türlü zorluğa göğüs germemişseniz, bence Clear Sky'a zorluk seviyenizi bir parça düşürerek başlamalısınız. Bu oyun yemeden içmeden "Zone'u nasıl daha zorlu yapabiliriz" diye düşünen mod yapımcılarından ilham almış.

> **Tür:** FPS > **Yapım:** GSC Gameworld > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2GHz işlemci, 512MB bellek, 128 MB ekran kartı, 10 GB HD alanı
> **Önerilen Sistem:** 3GHz işlemci, 2GB bellek, 256MB ekran kartı, 10 GB HD alanı > **Web Sitesi:** www.stalker-game.com/en

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bütün FPS oyuncuları için ideal olduğu söylenemez ama FPS oynarken kelle koltukta mücadele etmeyi sevenler için harika.

8.0



Mount&Blade

AT DA KILIÇ DA HAK EDENİN –KAAN ALKIN

Ortaçağ'da yaşıyor olsaydık ne kadar kolay olabilirdi her şey. Düşündünüz mü hiç? Canımızı sıkanların kellesini vurur sonra şarabımızı yudumlardık barbar misali. Sonra da aristokrat ayaklarına yatardık, *şerefiyle öldü* diyerek arkasından. Haksızlıkla, adaletsizlikle bizden başka insanların savaşmasını, bir şeyler yapmalarını beklemek zorunda kalmaz, kendimiz adaleti yerine getiriverirdik. Ya da egomuzun esiri olur, somut bir şekilde dünyayı cehenneme çevirebilirdik. Midesi kaldırana elbette.

Crysis ve arkasındaki insanlardan bahsederken yükselen bazı cırtlak sesleri hatırlıyorum şimdi. "İyi gaz falan ama Türk oyunu değil ki bu, ne avutuyorsunuz kendinizi?" diye. Bu yazı onlar için biraz da. Dikkatlice okumalılar. Çünkü Ankara'da yaşayan Armağan ve İpek Yavuz çifti tarafından yaratılan Calradia dünyası bizim millet olarak tarih kitaplarında ve mizah dergilerinde sıklıkla sahiplendiğimiz At ve Kılıç'ı, avratsız olarak somut bir bedene bürüyor. Ortaçağ temasına sadık kalarak ve içine fantastik öğeler katıp bu tarihi dönemi bulandırmadan yaratılan bu kurgu dünya kendi maceramızı istediğimiz gibi yaşamamıza imkan tanıyor.

Benim At ve Kılıç'la tanışmam aslında birkaç yıl öncesine dayanıyor. Amatör bir girişimin nasıl büyüyüp şekillendiğini biraz aralıklı da olsa yıllardır izliyorum diyebiliriz. Amatör bir girişimin, sözde profesyonellerin önüne nasıl güven, emek ve özveriyle geçtiğinin en başarılı örneklerinden biridir At ve Kılıç. Günümüz rol yapma oyunlarının çakılıp kaldığı dövüş ve karakter geliştirme sistemlerinin nasıl sığ ve sıkıcı olduğunu anlamamız açısından da iyi bir deneyimdir. Çakma bir senaryo yerine yaratılan bir dünyanın mekaniklerinin tek başına oyuncuyu çok daha fazla eğlendirebileceğinin ve oyalayabileceğinin başarılı bir örneği ayrıca. Lafı fazla dolandırdım. Gelin Calradia hayatıma konuk edeyim sizleri.

BEN KİMİM?

Aristokrat olmadığım belliydi zaten. Verdiğim soruların cevapları da bunu ortaya çıkarttı. Ne bir flamam vardı, ne de başka bir şeyim. En sevdiğimin yokluğuydu ileri doğru hareketimin enerji merkezi. Kasaba merkezinde kendime geldiğimde üstümdekileri gözden geçirdim. Eğer bu dünyayı bir gün yöneteceksem ya da yerle bir edeceksem önce daha iyi ekipmanlara, yoldaşlara ve en önemlisi paraya ihtiyacım olacaktı. Tavernada biraz takılıp kasabalılarla muhabbet ettikten sonra iki yoldaş buldum ekibime katılmayı kabul eden. Ancak hepimizin ihtiyaçlarını karşılayacak param yoktu. Yakındaki şehrin lorduyla görüşmeye gittim. Güvenmeyen gözlerle beni süzdü ve çevrede sayıları hızla artan hırsızlarla başa çıkabilirsem yardım elini uzatacağını söyledi. Çetelerle çarpışacak durumda değildim. Bu yüzden talim sahasında aldım soluğu. Para kazanmam gerekiyordu. Şehrin arenasındaki dövüşlere katıldım ve bir at alacak parayı kazanana kadar buralarda takıldım. İlk atımı satın aldım ve şehrin etrafında devriye gezilerine başladım. Yüzlerce şehir arasında kervanlar, ordular, aristokratlar taşıyan vagonlar sürekli gidip geliyordu. Beş kralın hüküm sürdüğü topraklarda savaş eksik olmuyordu. Kalenin yakınındaki küçük bir köye geldiğimde, bir çetenin köyü yağmalamakta olduğunu gördüm. Kılıcımı çekip doğru olanı yapmak için ileri atıldım. Uzun çarpışma sonunda köylüler ellerindeki erzağı almam için ısrar ettiler minnetlerinin bir göstergesi olarak. Erzağa benden daha fazla ihtiyaçları olduğunu söyleyerek tekliflerini geri çevirdim. Yerel kahramanlığım, küçük orduma katılacak altı delikanlı bulmama ya-





Bir sahneye epik diyebilmek için muhteşem grafiklere gerek yokmuş demek ki.

radı bu bölgede. Hırsızların cesetlerinden topladığım silahlar ve zırhlar da bana kalmıştı. Artık biraz para yapabilir, ufaktan ticarete atılabilir, ordumu güçlendirmeye ve genişletmeye başlayabilirdim.

YOLUN SONUNA DOĞRU

Entrikaya kurban giden kralın tacına kavuşması için her şeyi yaptım. Ama o vefa borcunu kalelerimi kuşatarak ödemeyi tercih etti. Şimdi son kalesini ordumla kuşatırken çürümüş insanlıklarının kokusu son kez geliyor burnuma. Kuşatma kulesi surlara dayandığında hepsi sona erecek. Son bir çarpışma ve sonra geriye savaşacak hiç kimse kalmayacak. Ta ki bir başka kral benim sahip olduklarıma göz dikene kadar.

AT VE KILIÇ

Sadece iki kişinin yaptığı bir oyunu iki sayfaya sığdıramamak ne kadar da güzel bir duygu aslında. Eksik olarak eskimiş grafiklerinden ve seslendirmelerin olmayışından başka bir şey söyleyemeyeceğimiz, belki de uzak bir geleceğe kadar gelmiş geçmiş en iyi rol yapma oyunlarındandır diyebileceğimiz bir oyun At ve Kılıç. İnsanların, oyunun en büyük başarısını at binme ve at üstünde savaşma işini hakkıyla kotarması sanması hoş değil elbette. Bu oyunda bundan çok daha fazlası var. "Warrior mı yoksa tank mı olayım?"dan çok daha geniş ve derin karakter geliştirme sistemi, sadece istedikleriniz doğrultusunda değil, Calradia'nın günlük hayatının gereklerini de düşünerek bir karakter geliştirmeye zorluyor sizi mesela. Bir ülkenin kralının hayatını kurtardıktan sonra o ülke topraklarında herkes adınızı bilir oluyor ayrıca. Kalkıp düşman köylerini yağmalarsanız, topraklar sonradan sizin olsa bile, saygı sevgi beklemeyin uzunca bir süre. Ele geçirdiğiniz köy ve kalelere ekstra binalar ekleyerek durumu az da olsa kurtarabiliyorsunuz mesela. Dikeceğiniz yeni bir değirmenle hapishanenin yerel halk üzerinde benzer etkiler bırakmasını beklemeyin tabii.

Oyunun bir senaryosu yok. Sandbox tabir ettiğimiz yapıya sahip. Bu yüzden bazı oyuncuları uzaklaştırabilir kendinden. Ancak yaşayan bir dünya içinde istediğiniz gibi at koşturmak, kendi hikayenizi yaşama imkanı tanıyor. Tavernalarda, köy meydanlarında takılarak görevler alabilir, kralların verdiği görevleri yaparak aristokratlar arasına katılabilirsiniz. Sosyal statünüz oyunun başında size sorulan sorularla belirlense de, oyun boyunca yaptıklarınızla değişebiliyor.





1- Oyunda göze en hoş görünen gök yüzü. Bu mesafeden ıskalayacağım sanırım, çaktırma. kendimi yukarı çekme hareketine geçiyorum...

2- Düşmanı bir türlü temizleyemiyorsanız, atına girişin. Yayaları temizlemek daha kolay.

3- Kaleyi savunacağız diye nasıl deliriyorlar, nasıl deliriyorlar... Çok özverili insanlar valla.

4- Atlı birliklerin gücü tartışılmaz. Piyadeler bodoslama çarparak sarsmanız mümkün. Atınızın hızına göre kılıcınızla verdiğiniz hasar da artıyor.

Kılıç ve yayımla kişisel becerilerim biraz arttıktan sonra, kendi yaptığım hareketler bilgisayar başında oturan ben'in içini acıtmaya başladı doğrusu. Ele geçirdiğim köylerin gariban halkıyla çarpışmak zorunda kalmak hiç hoş bir deneyim değildi. Ortaçağ'ın tüm vahşetine de böylece tanıklık etme fırsatı buldum. İzlediğimiz filmlerde "obaaa" tarzı tepkiler verilen iki dev ordunun birbirine girdiği anlarınsa hiç o kadar karizma olmadığını, dönemde savaşın sabır ve taktik işi olduğunu, en iyi kılıç sallayanın değil kafası en çok çalışanın kazandığını gördüm. Gördüklerim hoş değildi ama gerçekçiydi.

Oyunun grafikleri eski. Ama eski demek kötü görünüyor demek değil kesinlikle. Hatta grafikleri iyi olsaydı kaldıramayacağınız yoğunlukta bir Ortaçağ gerçekçiliği olabilirdi elinizdeki. Ama biraz sebat edip başında 15 dakika geçirebilirseniz, gittikçe daha iyi görünen sahnelerle karşılaşacağınız, oyunu oyun yapanın grafikleri olmadığını hatırlayacağınız garanti. Hastalık derecesinde bağımlılık yapan savaş sistemi, çaktırmadan fazlaca derin karakter sistemi, özel eşya hırsı kartını oynamadan sizi kendine bağlı tutan dünyasıyla Calradia rol yapma oyuncusuyum diyen herkesin uğraması gereken bir dünya.





Ne İyi? Ne Kötü?

+ Gerçekçi dövüş sistemi.
+ Özgür dünya.
+ Kale kuşatmaları eğlenceli.
+ Karakter geliştirme sistemi.
+ Zırh ve silahların görünüm ve özellik çeşitliliği

- Seslendirme yok ve grafikler oldukça yaşlı.
- Özgür dünya bazı oyuncuları sıkabilir.
- Şimdilik Türkiye'de orijinal olarak satılmıyor.

AT

Biz oyungezerler nasıl da hasretmişiz ağız tadıyla at binmeye. Hasretimizi hakkıyla gideren At ve Kılıç'ta sadece bir binek olmaktan çok daha fazlası atlar. Farklı özellikleriyle savaş alanında ne kadar hızlı hareket edebileceğimizi belirlerken, silah arkadaşı olarak da ciddi bir görev üstleniyorlar. Atlarımızın Zırh, Hız, Manevra Kabiliyeti, Charge (saldırı) ve Sağlık gibi istatistikleri bulunuyor. Bunların her biri ayrı oranlarda önemliyken bizi özellikle oyunun başlarında "fiyat" ilgilendiriyor. Zırhlı atımız bizimle pek çok maceraya koşabilirken, o zırhlarla koşu biraz yavaş kaldığı için zaman zaman düşmanı yakalamakta zorlanıyoruz. Ancak bu atların charge özelliği de daha yüksek oluyor. Yani piyadelere direkt atımızla girdiğimizde çok daha fazla hasar veriyor. Zırh sahibi olmayan atlarımızsa çok daha hızlı hareket ediyorlar ancak tek bir darbeyle eşekten düşmüş karpuza dönme ihtimalinizi arttırıyorlar. Riding (at binme) becerimizi geliştirmeden zaten her ata binmek gibi bir şansımız da yok. Ancak atsız bir şövalye, şövalye değildir unutmayın.

KILIÇ

Oyundaki silahlar kılıçlarla sınırlı değil. Kılıç çeşitleri yanında, gürzler, tek elle ya da çift elle kullanılan kesici ve ezici silahlar, mızraklar, ok ve yay, crossbow'lar bulunuyor bolca. Her silah sınıfı altında da bolca çeşit bulacaksınız. Karakterimizin özelliklerini belirlerken belli silah türleri konusunda uzmanlaşabilir ya da hepsinde belli bir seviyeye kadar kendimizi geliştirebiliriz. Belli silahları kullanabilmek için belli güce (strength) sahip olmak gerekirken, bazı silahlarda daha spesifik özelliklerimizin gelişmiş olması gerekiyor. Örneğin yüksek hasar verebilen ve daha uzun menzilli yayları kullanabilmek için "Power Draw" puanlarına yatırım yapmak gerekiyor. Silahların istatistikleri de tiplerine göre değişiyor. Bir silahın savurarak verdiği hasarla, saplayarak verdiği hasar farklı değerlere sahip. Bu yüzden edineceğiniz silahların istatistiklerini değerlendirirken en çok hangi saldırı tipine yöneldiğinizi gözden geçirmeyi unutmayın. Yanınızda birden fazla silah taşıyabiliyorsunuz. Şahsen ben iki elle kullanılan kılıçları tercih ediyorum. Hem daha seri hem daha fazla hasar veriyor. Ayrıca uzunca bir mızrak diğer atlı çok yakınınıza girmiyorsa oldukça etkili. Son olarak ok ve yayı ekleyerek silah envanterimi tamamlıyorum. Crossbow'lar her ne kadar etkili olsa da her atıştan sonra doldurmak zorunda oluşunuz canınızdan edebiliyor.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Grafik diye aklını bozmamışlara ve gerçekçi Ortaçağ temalı bir oyun isteyenlere.

8.0

PC PS2 PS3 Wii 360

>**Tür:** RYO >**Yapım:** Taleworlds >**Türkiye Dağıtıcısı:** Yok >**Yaş Sınırı:** 13+ >**Minimum Sistem:** P4 1.6GHz / AthlonXP + İşlemci, 512MB RAM, GeForce 5200FX / Radeon X800 Ekran kartı, 700MB Sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** P4 3.06 / Athlon X2 3800+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 7600 / Radeon X1650 Ekran kartı >**Web Sitesi:** www.taleworlds.com

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES™

ARTIK PATLAYAN ŞEKER BİLE GÖRMEK İSTEMİYORUM! -BURAK KILIÇ

Çevredeki her nesnenin patladığı, her şeyin lime lime olup rüzgârda savrulduğu kaotik bir dünyanın içinde geçiyor Mercenaries 2: World in Flames. Ama biliyorum, bu yazının üstünden yıllar geçtiğinde, eski klasiklerin ve en az onlar kadar eski anıların bir bir yerini aldığı o tozlu rafta Mercenaries 2 DVD'sine rastladığında, hafif gıdısı sarkmış bulanık zihnimden oyunda her şeyin nasıl da güzel patladığı geçmeyecek. Ben oyunu başka bir yönüyle hatırlayacağım… Çünkü ne zaman bu oyunla ilgili iki çift laf edecek olsam ya da yazmaya niyetlenip Word'un engin maviliğinde kaybolmaya çalışsam adının sonundaki World in Flames ile *In Flames* arasındaki o cılız bağa takılıyorum. Patlayan variller, yere düşen boş mermi kovanları ya da "aksiyon" kelimesine bambaşka boyutlar katacak sansasyonel hareketler değil, *In Flames*'in multi melodik riff'leri ve bir şekilde bulaştığı herkesi günahları ve sevaplarıyla bambaşka galaksilere yolculuğa çıkaran o müthiş soloları beliriveriyor zihnimde. Ama artık yeter! Oyungezer yazarı olmanın getirdiği görev bilinci ve dünyanın en sabırlı ve tatlı dilli yazı işleri müdürünü (içli dev Sinan var tabii bir de…) daha fazla kızdırmamak adına bir şeyler yazmalıyım artık. Evet evet, kesinlikle yazmalıyım…

Öncelikle şunu belirterek, günlerdir uykularımı kaçıran, hayatımı cehenneme çeviren baskının bir bölümünü hemen yandaki arkadaşın kucağına bırakmak istiyorum: Mercenaries 2: World in Flames, sayfanın sonundaki nota bakarak fellik fellik kaçılası, köşe bucak uzaklaşılası ikinci sınıf bir aksiyon oyunu değil. Hatta o kadar çok fikir barındırıyor ki bünyesinde, çıkış tarihi birkaç ay ertelenip üzerinde biraz daha uğraşılsa, oyuncuyu anında yakalayıp içine çeken unutulmaz bir klasiğe dönüşebilirmiş demeden edemiyor insan. Ancak maalesef Pandemic'teki üstatlar bu özelliklerin hepsini mantıklı bir şekilde oyunun doğal akışına yediremediği için "ne güzel düşünmüşler" dediğiniz çoğu şey aksıyor… Hatta bazıları hiç çalışmıyor.

DERT BİTER YOL BİT… TAMAM SUSTUM!

Normalde incelemenin tam bu safhasında size senaryoyu hafiften çıtlatmam ya da oyunla ilgili en genel bilgileri vermem gerekirdi ancak ben, rezilliğini kelimelere dökebileceğimden tam olarak emin olamadığım yapay zekâ ile başlamak istiyorum. Nasıl yapmışlar, nasıl yaratmışlar en ufak bir fikrim bile yok ama oyundaki karakterler çatışmayı ve araç kullanmayı geçtim, düzgün bir şekilde hareket etmekten bile oldukça uzak. Üzerinde aynı üniforma bulunan 15 kişiyi gözlerinin önünde parçalamışım ama "sevişme" mesafesine girmediğim sürece, sözde paralı asker amca silahını bile kaldırmıyor. Eline patlamış mısır ve kola yerine RPG ve tam otomatik bir silah almış, öylece beni seyrediyor. Gerçi üzerinde makineli yuvası bulunan zırhlı bir aracın sıka sıka yanıma kadar gelip, sanki birkaç saniye önce mermileri boca ettiği ben değilmişim gibi hiçbir tepki vermeden yanımdan geçip gittiğini görünce (en az 100 defa başınıza gelecek bu olay, şaşırmayın diye söylüyorum) iyi ki de silahını kaldırmamış dedim. Hayır, senin görevin oradan geçerken oyuncuya zevkli çatışmalar yaşatıp piksel cennetine yollanmak değil mi a gadasını aldığım? Ne diye tüm şartlar senin lehineyken arkanı dönüp öylece terk edersin bu diyarları, hı?

En kötüsünün geride kaldığını sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Pandemic gerçekten de envai çeşit araçla santim santim arşınlayabileceğimiz, tehlikeli oyuncaklarla etrafı patlatıp kaosa sürükleyebileceğimiz geniş bir oyun alanı yaratmayı başarmış ama içini doldurmak gibi ufak bir detayı atlayarak yapmış bunu. Sıfır etkileşimli betonarme yapılar ve sırf sizin sinirinizi bozmak için oraya konuşlandırılmış barikatlardan başka hiçbir şey yok şehirlerde. Güya iç savaş çıkmışmış da, bu işte çıkarı olan petrol şirketlerinin tuttuğu paralı askerlerden başka kimse kalmamışmış bölgede… Bırakın masal okumayı kardeşim diyeceğim





1- Resimdeki arkadaşlarla güya kanlı bıçaklıyız ama adamların umrunda bile değilim. Birazdan baştaki arkadaşı mermi manyağı yapacağım ama diğerleri için hayat mutlu bir şekilde devam edecek.

2- Zevzeklikte sınır tanımayan pilotumuzla diyaloga girerek dilediğimiz yere kısa sürede ulaşabiliyoruz.



1- Patlama efektleri güzel ama biraz abartı mı ne? El bombişi atsanız atom bombası etkisi yaratıyor.

1- Merhaba, kapkaççıyım ben. Aslında bu helikopteri kaçırıyorum, çaktırmayın.







Ne İyi? Ne Kötü?

+ Tamamen bumlamalı ve etkileşimli çevre
+ Üstelik yalnız da değiliz, tosun gibi bir ekibimiz var.

- Yapay zeka yok
- Şehirler ve mekânlar bomboş
- Sürüş dinamikleri berbat
- Sesler ve ses efektleri günümüz standartlarının çok altında
- Oyunda ölmek hangimize nasip olacak acaba?

OYUNDA EFEKTLER O KADAR ABARTILMIŞ Kİ, ARTIK PATLAYAN ŞEKER BİLE GÖRMEK İSTEMİYORUM!

ama yaptıkları baştan savma işe öyle güzel bir kılıf bulmuşlar ki içimden takdir etmek geliyor. Bir yandan da cidden adamların hakkını vermek gerek. Şehrin çimento kokusunu arkanızda bırakıp, dağlık ormanlık alanlara doğru mevzilenirseniz, buraların çok daha güzel ve dolu bir şekilde modellendiğini göreceksiniz. Göller, bambudan yapılmış evler ve gerçekten sağlam doğa manzaraları süsleyecek Venezüella'daki çarpık yolculuğunuzu. Hem orman şartlarını aleyhinize çevirip, nispeten daha sıkı çarpışmalara girmek gibi bir avantajınız da var…

Koskocaman bir oyun alanını (gaza gelmeyin hemen çünkü o kadar da büyük değil, hatta illa *GTA* ile kıyaslıyorsak küçük bile) taban teperek kat etmeyeceğiz elbette. Spor arabalardan tanklara, zırhlı araçlardan sürat teknelerine kadar birçok araç var oyunda ancak özellikle motorların ve bazı araçların sürüş dinamikleri tek kelimeyle berbat. Aracın içindeyken, düz bir çizgi üstünde 10–15 saniye ilerlemek bile tam bir işkence. Öyle ki, hayatında araba kullanmamış, yarış kelimesini duyduğunda bir köşeye sinen bir insan olarak önce kendimden işkillendim. Çünkü bir aracın sürüşü oyun da olsa bu kadar kötü olamazdı ama oyunun başına oturan herkesin 20 saniyede bir kanyondan uçtuğunu görünce problemin bende olmadığına kanaat getirdim. Bir de görevlerde herhangi bir çeşitlilik olmadığı için oyun sürekli birilerini düşman üssünden araçla çıkarmamızı istiyor, neyse ki yapay zekâ berbat da fazla başımız ağrımıyor… Zaten bana öyle geliyor ki Pandemic yapay zekâyı kodlarken işin içinden çıkamamış ve diğer bütün her şeyi bu hataya endeksleyerek yaratmış. Sürüş dinamiklerini beceremedik mi, boşver canım, araca atlayıp arkasından kovalayacak bir yapay zekâmız yok ki! Canlı, yaşayan bir şehir yerine beton yığınları mı yarattık, nasıl olsa içinde insani bir şekilde hareket edecek tek bir vatandaş bile yok, koy gitsin… Benzer bir problem nişan alma sisteminde de çıkıyor karşımıza. Oyunu iki kez bitirmeme, online ortamlarda sayısız kez yatıya kalmış olmam rağmen bir türlü kontrolün tam olarak bende olduğunu hissedemedim ama yine yapay zekâ sayesinde sağlığım 6'ya, 8'e kadar düşmesine rağmen bir türlü rahmetle bir olamadım… Ne demek istediğimi iyice anlatabildim mi?

PATLADIKÇA GÜZELLEŞİYORSUN NERMİN

Peki, bu oyunun yüz gülümsetecek, en azından ekran başında keyifli dakikalar geçirtecek hiç mi pozitif bir yanı yok? Var elbette! Her şeyi havaya uçurabildiğimiz, eğip bükerek afiyetle yiyebildiğimiz etkileşimli çevre ve fizik motorunu şahsen çok beğendim. Etraftaki her şey patlıyor, dağılıyor ve yeryüzüne kalıcı zararlar veriyor. Hatta bazen fütursuzca salladığınız el bombasının patlattığı bir oksijen tüpü zincirleme olarak o kadar çok şeyi beraberinde patlatıyor ki ekrandaki curcunaya anında kapılıp gidiyorsunuz. Ayrıca bütün satış politikasını yıkıma endeksleyen bir yapım için bile gayet sağlam patlama efektleri var oyunun. Hatta görsel olarak kalitenin tavan yaptığı anlar da işte bu patlamalar sayesinde ortaya çıkıyor diyebilirim.

Oyunun güzel sayılabilecek bir başka noktası ise şehir içinde mühimmat alabileceğimiz, seçtiğimiz karakterin imajını değiştirebileceğimiz yerler olması, hatta verdiği görevleri yerine getirerek ekibimize katabileceğimiz karakterler bile var (oyunun başında üç karakterden birini seçebiliyoruz ama oynayış olarak hiçbir farkları yok, ara videolardaki diyaloglar bile nerdeyse aynı. O yüzden hiç düşünmeyin ve hoşunuza giden ilk karakteri seçerek direk dalın aksiyona). Örneğin Eva bir mekanik dehası ve verdiğimiz yedek parçalarla "custom" araçlar tasarlayabiliyor ya da modifiye yapabiliyor. Veya zevzek pilotumuz sayesinde istediğimiz yere anında helikopterle ulaşabiliyoruz. Bir de eğer savaş alanında çok sıkışırsak (ki bu çok zor, oyunu hiç ölmeden hatta hiç kurşun yemeden bitirebilirsiniz ama savaş alanında sıkışmak… işte bu hiç inandırıcı değil) Support menüsünden dilediğimiz destek birimini anında savaş alanına indirip hiç hız kesmeden çatışmaya devam edebiliyoruz. Gerçi oyun fazla basit olduğundan neredeyse sadece ne olduklarını görmek için kullandım ama yine de hoş bir özellik.

Toparlayacak olursak, Mercenaries 2: World in Flames (bak işte yine yaptı ya!) şu haliyle potansiyelinin yarısını bile kullanamayan, bu ay çıkan diğer iddialı oyunları çiğneyip tükürdükten sonra bir şans verebileceğiniz, patlamalı bomlamalı bir aksiyon oyunu olmuş. İlk oyunun yarattığı etkiyi günümüze taşımaktan çok uzak olsa da, canınız alabildiğine geniş bir dünyada direksiyon sallayıp ortalığı birbirine katmak istiyorsa, bir PC oyuncusu olarak daha iyi bir alternatifiniz yok. Benden söylemesi...

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Pandemic > **Dağıtım :** Aral İthalat (50 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** Pentium 4 ile hyperthreading / AMD Athlon X2, 1GB RAM, Nvidia GeForce 6800 GT / ATI Radeon ATI X1600, 10 GB HDD > **Önerilen Sistem:** Pentium Core 2 Duo 2.66 GHz / AMD X2 4600+ 2.4 GHz , GHz, 2 GB RAM, GeForce 8600 / ATI Radeon HD2600, 10GB HDD > **Multiplayer Özelliği:** Co-op > **Web Sitesi:** www.pandemicstudios.com

BENİM DE KOMPLO TEORİM VAR!

Mercenaries 2 ile In Flames arasındaki bağ sadece basit bir isim benzerliğinden ibaret değil. Oyunun hemen başında seçeceğimiz karakterlerin resimlerinin olduğu banknotların altında In Cash We Trust yazıyor. Bu, yıllardan beri In Flames'le özdeşleşen In Flames We Trust sloganına sizce de fena halde benzemiyor mu? Ayrıca yine aynı banknottaki yazı karakteri In Flames'in Soundtrack Tour 2004 afişinde kullandığı karakterle neredeyse birebir aynı. Bir de İsveç'e gidin bir bakın. Sokaktaki 10 kişiden en az üç tanesi üzerinde World In Flames yazan bir tişört giyiyor mu, giymiyor mu?



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Venezüella soslu, hırı gürü bol bir aksiyon oyunu. Kaçırırsanız kesinlikle üzülmezsiniz ama her şeye rağmen bir kere oynanmayı hak ediyor.

6.5







1- Hanım koş! O Ağacın Altı'nı buldum sonunda! Burasıymış!

2- Bakü - Ceyhan boru hattına katkımız olsun.

FLATOUT
ULTIMATE CARNAGE

KAZA YAPMANIN VE CAMDAN UÇMANIN DEĞERİ PAHA BİÇİLEMEZ AMA GERİ KALAN HER ŞEY İÇİN FLATOUT –BERKANT AKARCAN

Her şey güzel gitmektedir, arkada gaz bir müzik çalmaktadır, hız da tam gaz, adrenalin dorukta. Bon Jovi'nin "It's My Life" klibi hayal edilmektedir, kalbiniz açık bir cadde gibidir. Ya da Eminem feat. Dr. Dre & Mike Elizondo "Ass Like That" şarkısına yaslanıp sakince ilerliyorsunuzdur. Durum kesinlikle aynıdır, son derece mutlusunuzdur. Ve beklenmeyen o kaza gerçekleşir. Arka planında SoaD'dan "Roulettes" çalan dramatik bir sahne yaşanmalıdır şimdi. Ama yaşanmaz. Çünkü Flatout Ultimate Carnage'da kazalar eğlenceli. Tabii bu durum yarışı kaybederseniz geçerli olmuyor. En ufak kaza her şeye mal olabiliyor.

Bu bakımdan oyunun zor olduğunu söyleyebilirim. Nedir şimdi yazıya girer girmez oyunun kötü yönlerini sıralama eğilimi? Çünkü Ultimate Carnage'ı serinin önceki iki oyunundan ayıran en önemli yanı zorluğu. Oyun bu sefer affetmiyor. Camdan uçma zevkinin ağır bir bedeli yoktu önceki oyunlarda. Bu sefer var, birinciyken bile en ufak kazanız 10 sıra geri düşmenize neden olabiliyor. Yapay zekânın da tıpkı sizin gibi oynamasının rolü büyük burada, Flatout atmosferine yaraşır bir hırs sergiliyorlar ve tampon tampona mücadelelerde sizi kazaya zorlamaktan çekinmiyorlar.

İşte bu Flatout özü, Ultimate Carnage'da çok daha fazla ön plana çıkmış. Geri kalan her şey aynen devam ediyor. Hem de nasıl aynen. Oyundaki tüm içerik, bildiğin Flatout 2! Evet tüm pistler, yarış türleri, hepsi Flatout 2 ile aynı. Bu yüzden Flatout 3 değil de Ultimate Carnage denmiş oyuna herhalde, grafik ve fizik yamasından başka hiçbir şey değil bu! Tabii yeni oyun olarak satılmasının oyunculara yapılan bir hakaret olmasını saymazsak.

Grafik ve fizik yaması gibi oyun demiştim… Ne demek bu? Şöyle ki, artık yarış esnasında pistte 8000 tane eşya oluşturulabiliyor, hem de öyle poligon olsun bizim olsun kafasında değil; her birinin kendine has kütlesi, hareket kabiliyeti, aklınıza gelecek her tür detayı var. Force Unleashed'e de böylesine bir fizik motoru yapılsa, oyunun notu herhalde 0.1 puan artabilirdi (geri kalan her şey için Force Unleashed incelemesi).

Ultimate Carnage'ın Flatout modunda Derby, Race ve Street olmak üzere üç farklı turnuva tipi bulunuyor. Derby'de orman ve çöl gibi toprak yollarda yarışırken, Race'te hazır yarış pistlerinde, Street'te ise şehir içinde yarışıyoruz. Bir yandan birinci olmaya çalışırken, en yüksek hasar, en hızlı tur zamanı gibi farklı yollardan ekstra puan kazanmaya çalışıyoruz. Bu puanları kazanmamızın temel amacı, aracımızın motoruna geliştirmeler yapmak ve gerekirse garajımıza yeni araçlar satın alabilmek. Hepsinin bir bedeli var doğal olarak, onları da bu puanlardan sağlıyoruz. Oyunun bir de Carnage modu var, bu modda da karışık olarak istediğimiz türden aktiviteye girip (yarış olsun, stunt olsun) yüksek puan alarak sonraki aktiviteleri açmaya çalışıyoruz. Garajdı, aracın geliştirmesiydi gibi şeylerle uğraşmak istemiyorsanız buraya gelin, burada kurabiye var. Stunt bölümü yerli yerinde duruyor, suda şoför sektirmece, şoförle poker eli dizme gibi çılgınlıklar düşünme kabiliyeti olan yapımcıları kutluyorum. Ama unutmayın, bu paragrafta okuduğunuz her şey, Flatout 2'de de vardı. "E ne güzel işte", tüm içerik korunup oyun bir sonraki nesle geçirilmiş, nesi kötü bunun diyebilirsiniz. Hayallerinizi yıkmak gibi olmasın ama artık arkadaşlarınızla kapışamayacaksınız. Çünkü artık oyunda LAN seçeneği yok. Onun yerine Windows Live denilen gerzek sistemi kullanıyor oyun. İkinci oyunun en güzel kısmıydı LAN modu. Artık yok...

Ultimate Carnage, kesinlikle denenmesi gereken bir şaheser ama zaten ikinci oyunu oynadıysanız daha iyi grafik ve fiziklerden fazlasını vermeyen yeni bir Flatout'a ihtiyacınız yok.

MÜZİĞİN OYUNA ETKİSİ

Hiç şüphe yok ki müzik oyunlar için kilit noktalardan birisi. Oyun ne kadar iyi olursa olsun, müzikleri sığsa aldığınız tat eksik kalır. Bu nedenle oyunları incelerken kendi müziğini kapatıp arka planda farklı müzikler açıyorum bazen. Flatout'u da bu deneye kobay ettim ve kendi müziğini kapatıp Nekropsi'yi açtım. Beş dakika içinde Sinan, Erden ve Eren bilgisayarın başına toplandı, "oyunun kendi müziği mi bu" diye soruyorlardı. Haklılardı, zira oyunun genel temasına çok uyuyor Nekropsi. Özellikle "Mi Kubbesi" albümlerini bir yerlerden edinin ve Flatout'u onu dinleyerek oynayın, ne kadar uyumlu olduğunu anlayacaksınız.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Başarılı grafikler
+ Mükemmel fizikler

- İçerik önceki oyunun aynısı
- Ağdan oynama seçeneği kaldırılmış
- İnsan (A) yerine (Enter) yazar!

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Flatout ile ilk defa tanışıyorsanız sakın kaçırmayın. Ama önceki oyunları oynadıysanız oyunun puanından 1.0 düşün.

7.7



> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Bugbear Entertainment > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +12 > **Web Sitesi:** www.flatoutgame.com > **Minimum Sistem:** Intel & AMD 2.2GHz, 1GB RAM, GF7600 & Radeon X1800 > **Önerilen Sistem:** Intel & AMD 2.8GHz, 2GB RAM, GF8800 & Radeon HD2900



MEGAEMİN™
megaemin@oyungezer.com.tr

PLAYSTATION3'E SİHİRLİ DEĞNEK

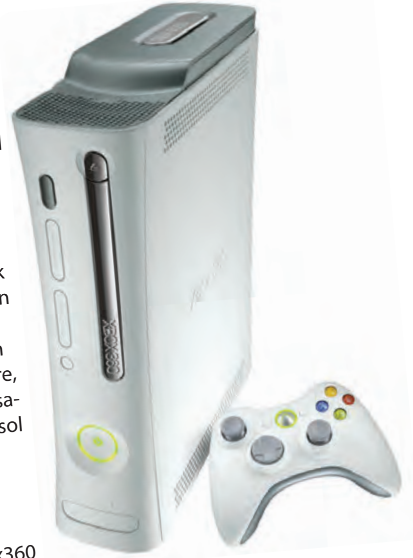
Uzun zamandır uzun soluklu bir dosya hazırlamıyordum doğrusu. Bu ay kurtlandım birazcık, faydalı bir iş yapayım dedim ve PlayStation3'ü yedekleme, yüksek kapasiteli sabit disk takma ve Linux kurma konularını adım adım anlatan bir dosya konusu hazırladım (sayfa 112'de göreceğiniz üzere). 80 ya da 160 gigabaytlık modellere para bayılmak zorunda kalmadan, herhangi bir dizüstü bilgisayar sabit diskini Playstation 3'ünüzde kullanabileceksiniz bu dosya konusu sayesinde. Şimdilik en fazla 320 gigabaytlık satılıyor galiba, ama ilerde terabayta bile çıkacaktır kapasite.

Playstation 3'ü bilgisayara çevirmek istiyorsanız da klavye, fare ve işletim sistemi olarak Linux size yeter; bu dosya konusunda PS3'ü nasıl bir bilgisayara dönüştüreceğinizi de anlatıyorum. Açıkçası ben bile merak ettiğim birçok detayı bu yazıyı hazırlarken öğrendim, herkesin kolaylıkla uygulayabileceği bu bilgilerin işinize yarayacağına inanıyorum. En azından bir göz atmadan geçmeyin. Daha önce yapılmamış bir uygulamaya daha imza atıyoruz bu ay: En çok beklenen oyunların tüm platformlarda aynı anda incelenmesine. Bu özel inceleme çalışması için Star Wars Force Unleashed'den daha iyi bir ilk aday düşünülemezdi. Hele ki Kaan'ın 9 ay öncesinden beri her gün Serpil'e "Force Unleashed'i ben inceliyorum, değil mi?" "O ay Star Wars özel sayısı olarak çıkacak, değil mi?" deyip durduğunu göz önüne alırsak, aksi düşünülemezdi zaten. Hem böylece, tek bir editör bir oyuna tamamen hakim olacak, her platformda bitirmiş ve hepsinin arasındaki farkları bilir şekilde, çok daha doyurucu bir inceleme yazısı hazırlayabilecek. Bu uygulamayı biz başlattık, diğerleri takip etmekte serbest :)

Son olarak bu ay Oyungezer'imizin on ikinci sayısını da tamamlamış olduk, önümüzdeki ay birinci yaşımızı kutlayacağız. Bu vesileyle bir yıl boyunca büyük fedakârlıklar yaparak var gücüyle OGZ için çalışan ekip arkadaşlarıma ve bizden desteğini esirgemeyerek bugün dimdik ayakta durmamızı sağlayan siz değerli okurlarımıza müteşekkir olduğumu belirtmek istiyorum. İyi ki varsınız.

MegaEmin

XBOX 360 SUDAN UCUZ!



Microsoft, ABD'den sonra Avrupa'da da Xbox 360 konsol fiyatlarında büyük indirime gitti. Böylelikle Avrupa'da sabit diski olmayan Arcade modeli 180 Euro, 60 GB'lık model 240 Euro ve 120 GB'lık "Elite" model ise 300 Euro'dan satılmaya başlandı. Wii'nin 240 Euro ve 80 GB'lık PS3'ün 400 Euro'dan satıldığına göre, bu durumda Xbox360 piyasadaki en ucuz yeni nesil konsol oluyor.

Sony'den daha fazla konsol satmayı hedefleyen Microsoft'un Avrupa Xbox360 sorumlusu Chris Lewis'in dediklerini aynen olmasa da aktarıyorum: "Bu adımın amacı Microsoft'un yüksek çözünürlüklü eğlence ve oyunları daha geniş kitlelere ulaştırarak sevdirmektir (hayrına yapıyorlar yani - Emin). Fiyatımızı rakiplerimizden çok aşağıda tutabildiğimiz ve Xbox360'ı 200 Euro barajını kıran ilk yeni nesil konsol haline getirdiğimiz için gururluyuz. Şimdiye kadar tarih bize konsol satışlarının çoğunun böyle bir fiyat seviyesine ulaşılmasının ardından gerçekleştiğini gösteriyor, biz de bu fiyatlandırmanın avantajlarını kullanmak için hazırız. Yılbaşına kadar 90 yeni oyunu daha piyasaya sunacağız". Kendisine teşekkür ediyoruz ve biz de oyuncular olarak rekabetinizi ne kadar çok sevdiğimizi belirtmek istiyoruz.

CONSOLE

PLAYSTATION İLE HAYAT

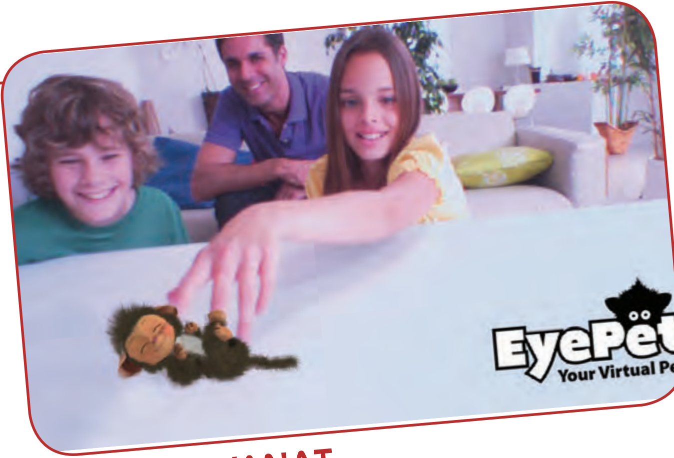
Sony, Playstation 3 için "yeni yaşam stili servisi" olarak nitelendirdiği "Life With PlayStation"ı geçtiğimiz ay duyurdu ve hemen ardından tüm dünyada aynı anda hizmete soktu. Life With Playstation, PS3'ü kullanarak dünyanın dört bir yanındaki haber ve diğer bilgilere görsel ve interaktif şekilde ulaşmanızı sağlayan bir uygulama. Uygulamanın içerisinde zamanla birçok etkileşimli kanal yer alacak fakat başlangıç olarak şimdilik yalnızca Folding@home ve Live Channel bulunuyor. İnternete bağlı Playstation 3'lerde çalışan Live Channel, arayüz olarak bir dünya küresi kullanıyor ve canlı olarak bulut oranı görüntüleme (Wisconsin Üniversitesi ile Madison Uzay Bilimleri ve Mühendislik Merkezi tarafından sağlanıyor), hava durumu (The Weather Channel), önemli haber başlıkları (Google News) ve dünya çapındaki yaklaşık 60 şehrin canlı kamera görüntüleri (kısmen The Earth Television Network tarafından sağlanıyor) gibi içeriklere erişim sağlıyor. Örneğin haritada İstanbul üzerine geldiğimde batan Ro-Ro gemisi ile ilgili haberler yer alıyordu. Arayüzü kullanırken tercih ettiğiniz tarzda müzikler ya da dalga sesleri dinlemeniz de mümkün.



Bu ücretsiz servise ulaşabilmek için PS3 ara yüzündeki Folding@home ikonuna tıklamanız ve programı kabul etmeniz gerekiyor. Ardından gayet hızlı bir güncelleme ile Life With Playstation'a sahip oluyorsunuz. Hemen hatırlatalım, Folding@home, Stanford Üniversitesi tarafından yürütülen ve protein dizilim ve dizilim yanlışlarını çözerek Alzheimer gibi hastalıkları ve birçok kanser türünü iyileştirmeyi amaçlayan bir veri işleme projesinin parçası. Projeye şimdiye kadar bir milyondan fazla PS3 kullanıcısı katıldı ve gerekli bilgisayar işlem gücünün %74'ü PS3'ler tarafından sağlandı.

Bu güncelleme ile herkes arasından projeye yaptığınız katkı seviyesini görebileceğiniz bir rütbe sistemi eklenmiş uygulamaya. Daha önce folding@home modunda bırakılarak çalışan bir PS3'ün güç tüketimini açıklamıştım hatırlarsanız, şimdi Life With Playstation'ı kurcalayacaksanız o tamam; ama gaza gelip proje için makinenizi açık bırakacaksanız size son gelen elektrik zamlarını hatırlatmak isterim.





YENİ NESİL SANAL HAYVANAT

Bu kameralı oyunlar hep Sony Londra stüdyosunun başının altından çıkıyor. Bazen vasat, bazen de iyi işler çıkartıyor bu stüdyo; ama bu kez muhteşem bir iş başarmışlar doğrusu. EyePet, sevgi alışverişinde bulunabileceğiniz, asla yerleri kirletmeyen, koltukları tırmalamayan, komşuları gürültüsüyle rahatsız etmeyen "modern hayatın getirdiği" bir ev hayvanı. Yemek vermek, gezdirmek ya da kağıdını değiştirmek zorunda değilsiniz çünkü o ekranınızda yaşıyor. Playstation Eye kamera oturma odanızı görüntülerken, bir yandan da içine böyle maymun gibi, şebek gibi canlı bir dijital yaratıkçık ekliyor. İnsanlar ve çevre ile sürekli etkileşim halinde bulunan EyePet odadaki herkesi algılayabiliyor, hareket ve komutlarınıza uygun şekilde karşılık veriyor. Hayvanı dürterseniz zıplıyor, bir top atarsanız arkasından koşturuyor, kameranın önüne daha önce görmediği bir şey koyduğunuzda onunla ne yapacağını anlayabiliyor, yeni bir şey verirseniz enine boyuna inceliyor. Onu elinize alıp sevebiliyor, hatta gıdıklayabiliyorsunuz bile. Mükemmel yapay zekâ, animasyon ve mimikleri olan EyePet'i istediğiniz gibi giydirip şekillendirebiliyorsunuz. Tüm ailenin eğlencesi olmaya aday, şirin bir sevgi pıtırcığı olan EyePet'i 2009'da mıncıklayabileceğiz.



YENİ GTA IV BÖLÜMLERİ GELİYOR

Daha önce de bahsedilen Grand Theft Auto IV'ün Xbox 360'a özel indirilebilir içeriğinin bu Kasım'ın sonunda hazır olacağı söyleniyor. İçerik en az onar saatlik oynanışa sahip iki bölümden oluşacak ve beraberinde yeni açılabilir hedefler getirecek. Bunun haricinde bölümlerin ek şehirler, yan görevler ya da yeni hikâyeler içerip içermeyeceği şimdilik bilinmiyor. Bu özel içeriğin Microsoft'a 50 milyon dolara patladığı konuşuluyor, ki dünyanın en masraflı oyunu için bile pek azımsanamayacak bir bedel. Umarım bu bedel paket fiyatlarına "öpücük" olarak yansımaz.

MASTER



KONSOL TOP 20



Nintendo'yu hafifçe ittiren Electronic Arts bu ay zirveyi ele geçirdi.

1 Mercanaries 2: World In Flames
Aksiyon PS2, PS3, 360, PC, EA Games
Parayı bastıran dünyayı alevlerin içine atıyor. Ne acı.

02	Tiger Woods PGA Tour '09	Spor	PS2, PS3, PSP, 360, Wii	EA Sports
03	Wii Fit	Eğlence	Wii	Nintendo
04	Carnival: Funfair Games	Eğlence	Wii	2K Play
05	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
06	Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
07	Mario & Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii, DS	Sega
08	Big Beach Sports	Spor	Wii	THQ
09	Wall-E	Aksiyon	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	THQ
10	Dr. Kawashima's Brain Training	Bulmaca	DS	Nintendo
11	The Sims 2: Apartment Life	Simülasyon	DS, PC	EA Games
12	Beijing 2008	Spor	PS3, 360, PC	Sega
13	Lego Indiana Jones:The Original Adv.	Aksiyon	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	Lucas Arts
14	Call Of Duty 4: Modern Warfare	FPS	PS3, 360, DS	Activision
15	Too Human	Aksiyon	360	Microsoft
16	Guitar Hero III: Legends Of Rock	Müzik	PS2, PS3, 360, DS, Wii	Red Octane
17	Guitar Hero: On Tour	Müzik	DS	Red Octane
18	Grand Theft Auto IV	Aksiyon	PS3, 360	Rockstar
19	Soul Calibur IV	Dövüş	PS3, 360	Namco Bandai Games
20	The Simpsons Game	Aksiyon	PS2, PS3, PSP, 360, Wii, DS	EA Games



VEE TAKIM KADROLARI AÇIKLANDI

Sayın seyirciler, karşılaşmalar için mükemmel bir gün, PS3 ve X360 gerçekten harika ortamlar. Hava parçalı alevli, kısmen yanarlı dönerli ve şimdi kadro listesi ulaşıyor elimize. İşte MK vs. DC Universe mücadelesinde sahaya çıkacak fair play ödüllü dövüşçülerin listesi:

› Mortal Kombat Takımı › Scorpion › Sub-Zero › Sonya › Jax › Shang Tsung › Liu Kang › Raiden › Kitana › Kano › Baraka › Shao Kahn › DC Universe Takımı › Batman › Superman › Catwoman › Green Lantern › The Joker › Shazam › The Flash › Wonder Woman › Deathstroke › Lex Luthor › Darkseid

ALEMİN SON DELİKANLISI

PS Store'da Tekken DR Online, Super Rub A Dub, Pain! ya da Warhawk gibi çok başarılı yapımların yanı sıra Go Sports! Ski falan gibi abidik gubidik oyunlar da yer alıyor zaman zaman. The Last Guy ise güzel oyunların en yeni çıkanlarından bir tanesi. Google Earth görüntülerinden oynadığınız bu oyun ilk Grand Theft Auto'nun biraz daha arcade'ine benziyor. Oyunda canavarlar tarafından kuşatılmış bir şehirde kalan son delikanlı (keriz) siz olduğunuz için binalardaki sivilleri kurtarma ve güvenli kaçış noktalarına götürme işi size patlıyor. İnsanlara tepeden bakmanıza fırsat veren, yaratıcı, güzel ve ilginç olan bu oyunu 5 Pound ya da 10 dolara satın alabilirsiniz, tabii ki kredi kartı sorunları ile karşılaşmazsanız.





YILDIZ SAVAŞLARI PLUS

MotionPlus hakkındaki fikirleriniz neydi bilmiyorum ama biz sevinmiştik. Yapılabilecek oyunlar, fikirler uçuşuyordu aklımızda haliyle. Fakat bizim kadar sevinmeyen biri vardı, MotionPlus'ı bizle beraber öğrenen LucasArts. Bu konudaki kaygılarını ciddi bir biçimde dile getiren LucasArts, en sonunda gururunu yenmiş gözüküyor. Çünkü halihazırda Wii'ye çıkmış Force Unleashed ve çıkacak Clone Wars oyunlarının yanında bir SW oyunu, evet, MotionPlus'ı hakkıyla kullanan bir ışın kılıçlı oyun daha çıkacağı söyleniyor. Hadi arkadaşlar, biraz daha sıkalım dişimizi, geliyor, valla geliyor.

HDD olmayan HDD

Wii'nin genel olarak en eleştirilen taraflarından biri olan HDD hakkında gün geçmiyor ki garip bir spekülasyon duymayalım. Yok geliyor, yok gelmiyor, Wii 2'ye saklıyorlar derken, spekülasyonların saçmalamasını bekliyorduk tabii, beklemediğimiz ise en anlaşılmaz lafın Reggie Fils-Aime tarafından söylenmesiydi. Fils-Aile, HDD olmayan bir depolama sistemi üzerinde çalıştıklarını söyledi. HDD olmayan... bir depolama sistemi? Ne olduğu konusunda zerre fikrimiz yok ama HDD Plus gibi bir şey olmasından da korkmuyor değiliz. "Nintendo HDD Plus, hareket algılayan HDD!"

"BEN DE HAREKET EDECEĞİM!" - NİNTENDO DS

Activision'ın Skate'e rağmen, şekerlik konusunda Hulusi Kentmen'in yanına yaklaşamayacak bir fabrikatör edasıyla sıraladığı Tony Hawk oyunları ailesine yeni bir oyun katılıyor ama bu yenisi gerçekten bir Hulusi Kentmen olabilir. Çünkü oyun DS'te ve hareket kontrollü olacak. Yani dilediğimizde "hareketler için eğip bükebileceğimiz" bir oyun Tony Hawk's Motion. Beklemedeyiz.



AYDIN HAVASI

YERDEN EKONOMİ SAĞLAYAN HABERLER

› PES 2009 sonbaharda cep telefonlarına, 2009 baharında ise Wii'ye gelecek. Telefonda bluetooth ile karşılıklı maçlar yapılabilecek.

› id Software, Xbox 360'ın DVD sınırlamasına uyabilmek için Rage'in dizaynında değişiklik yaptı ve beş altı küçük alan yaratmak yerine, iki DVD'lik oyun için iki büyük alan tasarlamayı uygun gördü. Tabi ki değişiklik PC ve PS3 versiyonlarını da etkiledi.

› Amerika ve Avrupa'nın bazı bölgelerinde bildiğimiz ince Playstation2'lerden daha ince, hafif ve adaptörü bulunmayan super-slim model PS2'ler satışa sunuldu.

› Sony'de 15 milyon barajını geçen Singstar'ın üretim müdürü olarak çalışan Paulina Bozek, altı yılın sonunda istifa ederek eski Sony Stüdyolar patronu ve şimdiki Atari Başkanı Phil Harrison'ın şirketine geçti.

› Peter Moore, Sega'nın konsol üretmekten vazgeçme kararını kendisinin verdiğini itiraf etti. Dreamcast için büyük umutları olduğunu ama Playstation'ın bu hayalleri yıkıp geçtiğini, o dönemde birçok adam kovmak zorunda kaldıklarını ve iflas etmektense Sony ve Nintendo'ya giderek geliştirme kitleri istemek zorunda kaldıklarını da ekledi. Acıklı.

› Yazarı Marianne Krawczyk, Playstation 3'e özel çıkacak God Of War 3'ün 120 sayfalık senaryosu olduğunu açıkladı.

› Burnout Paradise'ın yeni yamasını indirerek oyuna iki motosiklet, kişiselleştirilebilir gece gündüz döngüsü, dinamik hava koşulları ve onlarca yeni yarış ekleyebilirsiniz.

DEDİKODU HATTI

-Rockstar'dan sızdırılan bir kullanıcı anketinde bu kış çıkacak olan Chinatown Wars hakkında bilgiler olduğu iddia edildi. Ankette yer alan özellikler arasında değişen hava ve trafik koşullarına sahip açık bir dünya, 70'den fazla görev, multiplayer modları, stylus bazlı, sniper tüfeği toparlama gibi mini oyunlar ve "kendi çetesinin içindeki gövde gösterilerine katılan genç bir çete elemanı" var. Bunların birebir Chinatown Wars olup olmadığı herhangi biri tarafından doğrulanmış değil fakat umudumuz yüksek.

HIRPALANMIŞ İTTİFAK DS'TE YOLUNA DEVAM EDİYOR

Sizin için ne ifade eder bilemem ama az sonra vereceğim habere sevinirken hiç yapmadığı şeyleri yapabilecek çok fazla insan tanıyorum: 1999'dan beri bir devam oyunuyla karşımıza çıkamayan Jagged Alliance serisi DS'e geliyor, hem de tam teşekküllü bir devam oyunuyla. İlk iki oyunun da dağıtımcısı ve yapımcısı olan Strategy First tarafından Pocket PC Studios ile birlikte geliştirilen oyun hakkında elimizde pek bilgi yok ama daha az bilgi, bu habere manyak gibi sevinen insanları seyretmeyi daha zevkli hale de getirmiyor değil.





SABAHA KADAR PAARTİ VAA! - GÖKTUĞ YÜKSEL

Ailenizin rock yıldızı Göktuğ'dan hepinize merhabalar arkadaşlar. Havaların yavaş yavaş saçmalamaya başladığı şu günlerde rock ve özellikle metal müzik riff'lerinin hayatınıza girip sizi ısıtması dilek ve temennilerimle bu ayki inceleme yazıma başlıyorum. Geçen sene, daha doğrusu 10 ay önce falan sizlere Rockband'in incelemesini yapmış ve oyundan gayet memnun kaldığımı söylemiştim. Hatta ve hatta oyunun GİM'ini bile yapmıştım. Bu sene bu oyuna GİM yapmaya gerek duymadım, o yüzden sadece incelemesini yapıyorum.

Şimdi tabii ki geçen seneki oyun zaten çok güzel olduğu ve çoğu kişi tarafından beğenildiği için pişmiş aşa su katmaya gerek görmeyen yapımcılar oyunun ana hatlarını pek de değiştirmemişler. Yani mesela multiplayer'da yine davul ortada, gitarlar yanda veya şarkıların geldiği fretboard yine aynı... Ayrıca bu yazımda oyunun nasıl oynandığından da bahsetmeyeceğim. Nasıl ki her sene *FIFA* incelemesinde "işte yeşil bir saha var, 22 tane adam var, top peşinde koşturuyor bunlar" demiyorsak, artık *Guitar Hero* ve *Rockband* oyunları da popüler kültürün bir parçası olduğu için genel kavramları herkesin bildiğini varsayıyorum.

REPERTUARA GEL HOCA!

Evet, *Guitar Hero World Tour* hâlâ çıkmış değil, Rockband 2 ise yeni çıktı. Bir ay öncesine kadar bu iki oyun arasındaki "sidik yarışını" çok yakından izlemiştim. "Bizde daha çok şarkı olacak" inadını iki oyun da devam ettirmekteydi. Şu anda Rockband 2'de tam 84 şarkı bizleri bekliyor. Ayrıca yakın gelecekte firmanın piyasaya süreceği 20 tane şarkı için de bedava indirme kodu oyunla beraber geliyor. Yani teknik olarak Rockband 2'yi alınca tam 104 adet şarkıya sahip oluyorsunuz. Bence bu mükemmel bir sayı. Bunlara Rockband için satın aldığınız ekstra şarkıları da eklerseniz bir anda 150'ye varabilirsiniz. Ama durun, henüz bitmedi, Rockband 2'ye birinci oyundaki şarkıların hemen hemen hepsini de aktarabiliyorsunuz. Bundan birazdan bahsedeceğim.

Oyun içindeki favori şarkılarım elbette ki Metallica'dan başlamak gerekirse Battery (Metallica), Chop Suey (SoaD), Ace of Spades (Motörhead), Eye of the Tiger (Survivor), Livin' On a Prayer (Bon Jovi), Our Truth (Lacuna Coil), Souls of Black (Testament) ve de Peace Sells (Megadeth) oldu. Oyunda çoğu şarkıyı çalması çok zevkli ama ben genelde Hard'da oynuyorum ve birtakım akustik gitar kısımları insanın sinirlerini zorlayacak derecede mantıksız yapılmış. Bob Dylan'ın bir şarkısı var, ona kıl oldum mesela...

DAHA MANTIKLI BİR GRUP GELİŞİMİ

Cebimizde metelik yokken kurduğumuz grubumuz, elbette başarılı konserlerden sonra hem para hem de hayran kazanarak yıldız olma yolunda ilerlememizi sağlıyor. Önceki oyunda ilerleme biraz daha sınırlı ve çizgiseldi. Bu oyun daha gerçekçi olmuş. Değişik şehirlerde değişik konser salonları var ve buralarda 2-3 şarkı bile bitirseniz yeni şehirlere gidebilme imkânınız doğuyor. Aynı zamanda her konser salonunda bir de "şarkı listesi" olayı var. Yani oyun gerçeğe biraz daha yakın yapılmış, öyle ki bu 2, 3, 5, 7 veya daha fazla sayıda şarkı çalmanızı gerektiren setleri bitirmeden o konser salonunu da bitirmiş sayılmıyorsunuz. Ard arda çalınan bu listeler size çok hayran kazandırıyor.

Şarkı listeleri de üçe ayrılıyor. Mystery (bilinmez) listelerde oyun kendisi şarkıları seçiyor ve önünüze ne çıkarsa çalıyorsunuz. Kendi ayarladığınız listelerdeyse en sevdiğiniz parçaları sanki Winamp'te playlist yapıyor gibi dizip çalabiliyorsunuz. Tabii ki burada da internetten indirdiğiniz şarkıların falan faydasını görüyorsunuz. Mesela ben indirdiğim Metallica paketini kullanarak her konser salonunda üç tane Metallica parçası çalabiliyorum. Son liste olayı ise önceden belirlenmiş şarkılar. Bunların bazıları birden fazla arkadaşın (yani rock grubunuzun) aynı anda oyunda olmasını gerektirebiliyor.

ADAM KİRALAYALIM

Gerçek grup olayına daha da yaklaşıldığını söylemiştim. Evet, adam kiralama bölümü de çok zevkli olmuş ve oyuna strateji havası katıyor. Örneğin staj öğrencisini kiralarsanız hem elemana para vermiyorsunuz, hem de hayran sayınız bu eleman sayesinde daha çok artıyor. Veya promosyon elemanlarını kiralarsanız, sonradan açılması gereken yerlerde bunlar sayesinde konser verebiliyorsunuz. Değişik menajerler var, mesela Bob diye bir amcaoğlu var, onu kiralarsanız her şarkı sonrası daha çok para kazanabiliyorsunuz. Ama hayran sayınız azalıyor. Benzer şekilde hayran sayınızı artıran ama kazandığınız paradan komisyon alan stilist arkadaşlar da var. Artık o an itibariyle paraya mı yoksa hayran grubuna mı daha çok ihtiyacınız var, ona göre adamlarınızı kiralayabiliyorsunuz.

İMAJ YARATALIM

Rockband 2'nin "Rock Shop"ı da oldukça zengin. Her ne kadar kendimize bir karakter yaratırken diğer birtakım oyunlarda olduğu kadar detaya giremiyorsak da kendimizi donatırken karşımıza bir sürü şey





Ne iyi? Ne Kötü?

+ İlk oyunun harikaları (şarkılar, türküler, sınırsız eğlence)
+ Kariyer modunun geliştirilmesi
+ Online grup savaşı
+ Grubunuza menajer, stilist, promosyoncu falan kiralayabilmeniz
+ Freemode ile MP3 üstü enstrüman çalabilmeniz

- Davullar hâlâ zor!
- Metal içeriği o kadar iyi değil
- Mikrofon kablosuz değil
- Kendi şarkısının unlock edilmesi

çıkıyor. Tişörtlerden pantolonlara, eldivenlerden yüzüklere kadar bir sürü üst baş harcaması yapabiliriz. Bu dükkânlarda çok malzeme olduğundan yapımcı arkadaşlar dükkânı da kategorilere bölmek zorunda kalmışlar. Mesela goth kıyafetleri, rockçı kıyafetleri falan. Bunlara kendiniz bakarsınız, ben size oyun içindeki gitarlardan bahsetmek istiyorum. 5000 dolar ve üstünde satılan özel yapım süper gitarlar bir kenara, normal bütçelere uyan gitarlar Fender, Gretsch ve de Jackson marka. Zaten Fender firması Gretsch ve Jackson'ın da dağıtım ve üretimini yaptığından dolayı en ana firma Fender diyebiliriz. Umarım ilerleyen oyunlarda B.C. Rich ve ESP gibi baba gitar markalarına da yer verirler. Rockband 2'de Fender ürünleriyle kısıtlıyız şimdilik.

YENİ ENSTRÜMANLAR

Geçen sene Rockband davul olayını oyunun içine sokup resmen bir devrim yaratmıştı. Bu oyunda ise daha gelişmiş bir davulla karşılaştık. Bas pedalı metal bir plakayla güçlendirilmiş ve daha önemlisi davulların yüzeyleri daha güzelleştirilip sessizleştirilmiş. Önceki davul setine her vurduğunuzda çat çut ses çıkıyordu, bu davul seti hakikaten daha sessiz. Ayrıca davulun kablosuz olduğunu da hatırlatırım. Oyunda ben davul olayına pek girmediğimden bu beni pek ilgilendirmiyor aslında. Ayrıca Ion firmasının Premium davul seti de 300 dolar gibi bir fiyattan satışa sunuldu. Her ne kadar "bir şeyi yaparsam tam yaparım" türünden bir adam olsam da bunu almadım. Çünkü bu tür şeylere para saçtıkça C6 Corvette benden 140 MPH hız ile uzaklaşıyor. O yüzden kendimi biraz daha sıkıyorum bu konuda. O davul da güzel bir şeye benziyor ama 300 doları ona vereceğime gider 1000 dolara Yamaha DTXplorer seti alırım.

Yeni gitar, Fender'ın klasik sunburst Strat'ı şeklinde. Bu gitar da eski gitara nazaran daha iyi. Zaten ilk gitarın strum bar'ında bir hıyarlık vardı, bazen bir basınca iki nota atıyordu, bu yeni gitar hem daha güzel gözüküyor, hem de daha iyi çalışıyor. Yeni gitarın tuşlarının da daha sessiz olduğunu hatırlatalım. Mikrofon ise aynı... Aslında kablosuz olsa süper olacaktı. Ulan koskoca bateri setini kablosuz yapmışlar, mikrofon kablolu...

ROCKBAND'DEKİ ŞARKILARA NE OLACAK?

Hiçbir şey olmayacak ey deli gönlü heyecan dolu rocksever kardeşlerim. Eğer ilk oyunu elinizden çıkarmak istiyorsanız gönül rahatlığıyla bunu yapabileceksiniz. 400 Microsoft kredisi (yani 5 dolar) harcayıp export kodu aldıktan sonra eski diskinizi konsolunuza takıyorsunuz, export diyorsunuz ve yaklaşık 10 dakika süren bir işlemden sonra Rockband'deki şarkılar (Paranoid, Run To The Hills ve Enter Sandman hariç) sabit diskinize kopyalanıyor. Bu dosyalar yaklaşık 1.5GB yer kaplıyor. Kopyalama bittikten sonra Rockband 2'yi açıp ilk oyundaki şarkıları da şarkı listenizde görebiliyorsunuz.

Sevgiyi yazarlarının yüreğine mühürleyen pek muhterem müdürüm Sinan, bu yazının iki sayfa olması gerektiğini söylediği için artık kendime bir dur demem gerekiyor. Aslında oyun hakkında anlatılacak daha çok şey var ama en iyisi siz oyunu alıp geri kalan şeyleri de kendiniz keşfedin. Bu yazımda daha çok Rockband 1 ile 2'nin farklarından bahsetmeye çalıştım. Oyun aynı ilki gibi çok zevkli, verdiğiniz her kuruşa değecek türden bir oyun. Hepinize tavsiye ediyorum. 100'ü aşkın şarkı, 4 değişik enstrümanla kariyer macerası, süper parti seçenekleri, online grup karşılaşmaları, indirilebilir içerik ve de insanın ruhunu okşayan şarkılarıyla süper bir oyun bu. Hayatımda şimdiye kadar "ya hoca ben müzik sevmem" diyen bir adama rastlamadım. Müziği normal olan herkes sever. O yüzden bu oyunu da müziği ruhunda taşıyan herkesin seveceğine inanıyorum. Xbox 360'ta beni arkadaş listenize eklerseniz (ID: GOKTUG), karşılıklı da kapışabiliriz. Bir sonraki incelememizde görüşmek üzere, o zamana kadar "ROCK ON" brothers and sisters!



> **Tür:** Müzik > **Yapım:** Harmonix > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** www.rockband.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Tek oyunda gitar, bas, davul ve vokal oyunları... Yüzlerce şarkı, parti bölümleri. Eğlence, heyecan... "Daha" diyorsanız, boşanın da semerinizi yiyin be bilader.

9.3



FACEBREAKER

ŞİMDİ SÖYLE BAKALIM, KİM KİMİN SURATINI DAĞITIYORMUŞ HA? -ALİ SEZGİN

FaceBreaker ismi bende iyi anılar çağrıştırmıyor. Küçüklüğümde hayal gücü delilik sınırlarında dolaşan bir çocuk olarak, bahsi geçen "yüz kırma" eylemini pek çok kez yaşadım. Smaç basılan potanın altında şişe kola içmek (iki kırık diş), BMX bisikletimle takla atmaya çalışmak (kırık kol, incinen kaburgalar), havuzda Amerikan güreşi oynamak (çatlak el) gibi ilginç denemelerim sayesinde yüzüm kısa süreli de olsa ilginç şekillere girdi, şimdi bile baksanız izlerini görebilirsiniz. Neyse ki çocukluğumun pek gelecek vaat etmeyen bu günleri amcamın Atari salonu açmasıyla son buldu. Yapmak istediğim bütün çılgınlıkları (Amerikalı karatecileri dövmek ve kola makinelerini parçalamak bunlara dahildi) artık bu sanal ortamda yapabiliyor ve sağımı solumu da dağıtmıyordum. Ne yalan söyleyeyim, *Bad Dudes*'un, *Snow Bros*'un ve özellikle *Punchout*'un verdiği tadı bana çok az oyun verebilmiştir.

Aradan neredeyse 18 yıl geçti ve yine bir boks oyunu var karşımda. Ama bu defa amcamın Atari salonunda değil buradayım (kapanmasa şimdi hâlâ bedava jeton peşinde miydim acaba). Piksellerin oluşturduğu çizgi filmimsi görsellerin yerini cel-shade modeller, Mike Tyson ve Muhammed Ali'ye benzeyen boksörlerin yerini de abudik gubudik tipler almış durumda. Yazıya *Punchout*'la girerek ister istemez büyük bir beklenti yarattığımın (*Punchout* sizi heyecanlandırıyorsa günlerinizin sayılı olması ayrı bir hikaye elbette) farkındayım. FaceBreaker kesinlikle eski döneme ait bir oyun değil ama o günleri hatırlayan oyunculara bir selam çakmayı da ihmal etmiyor.

FaceBreaker'ın sistem olarak *Fight Night*'ın basitleştirilmiş halini kullandığını söyleyebilirim. Yüksek ve alçak olmak üzere iki saldırı hamlemiz var ve rakibimiz karşı hareketlerle bunları engelleyemediği sürece bu darbeleri kullanıyor olacağız. Sadece iki hamleniz olmanız sizi yanıltmasın, bu tamamen oyunun sistemiyle alakalı: Rakip boksör size saldırırken % 50 ihtimalle vuracağı noktayı tahmin ederek darbeyi engelleyebiliyor veya kaçabiliyorsunuz. Kulağa kolay geldiğini biliyorum. Asıl olay bunu mümkün olduğunca çok kez üst üste yapabilmekte. Çünkü vurduğunuz her darbeyle dolan FaceBreaker göstergesi belirli bir noktaya erişirse özel hareketler kullanılabilir hale geliyor. Oyunun ismi de buradan geliyor zaten. Barı tamamen doldurup FaceBreaker hareketini yapabilirseniz müsabakayı tek darbeyle bitirmekle kalmıyor, aynı zamanda eğlenceli bir animasyon eşliğinde rakibinizin yüzünü tanınmaz hale getiriyorsunuz.

Kulağa oldukça basit geliyor biliyorum… Çünkü öyle. Electronic Arts kolay oynanan, hızla ustalaşabileceğimiz bir oyun geliştirmekten yana kullanmış tercihini, başarılı da olmuş. FaceBreaker'ı testlerimde kobay olarak kullanmak için evime davet etmek suretiyle kandırdığım bütün deneklerim ikinci maçın sonunda beni zorlayacak seviyeye gelmeyi başardılar. Lakin bu deney sırasında başka bir sorunla karşılaştım. Oyunu hayatında ilk kez oynayan arkadaşlarım animasyonlar ve efektler tarafından büyülenmiş olsalar da üçüncü güne geldiğimizde ben tekrarlayıp duran hareketlerden de sistemden de çoktan sıkılmıştım.

Bunun üzerine ev davetlerine noktayı koyup biraz da PSNetwork'te oynamaya karar verdim. Oldukça yüksek potansiyele sahip çoklu oyuncu sistemi, özellikle ülkemizin aksak internet sistemi yüzünden çoğu dövüş oyunu ile aynı acı sonu yaşadı. Bu tür oyunlarda anlık refleksler ve darbeler haliyle çok önemli ancak bu kadar gecikme varken düzgün sonuçlar elde edebilmek hiç mümkün değil.

Hakkını verelim, FaceBreaker eğlenceli bir arcade oyunu. Eğer günün birinde, şu anda takıldığım atari salonlarına gelirse onlarca jeton harcayacağım bir oyun olmayı başarabilir. Ama ne yazık ki oyunu basitleştirmek adına yapılan "iyileştirmeler", haddinden fazla kolay ve kendini tekrarlayan bir oyun deneyimi yaşatıyor ve oyuncunun çok çabuk sıkmasına neden oluyor. Uzun vadeli bir ilişki değil de şöyle rahat, hafif, geçici bir şeyler arıyorsanız FaceBreaker kesinlikle yakın çevrenizle birlikte rahatlıkla oynayabileceğiniz eğlenceli bir oyun, tek sorun heyecanınızın çok çabuk sönecek olması (boks oyununa ilişki benzetmesi yapmak nedir?).


Karakterler hız ve güç olarak benzer olmalarına rağmen özel yetenekleri onları ayırıyor.

Ne İyi? Ne Kötü?
+ Şirin grafikler
+ Yüz kırma animasyonları
+ Oyuna alışmak kolay

- Yapay zekâ bir noktadan sonra sapıtıyor
- Kendini tekrar eden oyun sistemi
- Oyundan soğumak kolay





1- Darbeleri savuşturmak çok kolay. Zamanlamayı ayarlayın ve doğru tuşa basın.

2- İnsan neden belinde dinamitle boks yapar biz de bilmiyoruz.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Punchout'u özlüyoruz gözümüz kapalı. Uzaklardan bir Facebreaker geçiyor, geçip de gidiyor uzaklara...

6.1



> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Electronic Arts > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (140 YTL) > **Yaş Sınırı:** 14+ > **Web Sitesi:** www.easports.com/facebreaker









TNA IMPACT

YAĞLI VE CİLALI AMERİKAN GÜREŞİ -ALİ SEZGİN

Profesyonel Amerikan güreşinin ülkemizde bu kadar popülerleşmesinin tek nedeni şüphesiz ki Flash TV'nin dahi dublaj çalışanlarıdır. İlk başlarda küçük esprilerle başladıkları dublaj "değişiklikleri", bir süre sonra öyle bir hal almıştı ki izleyiciler güreşi bırakıp yapılan geyikler için programı izlemeye başlamıştı. Benimse Amerikan güreşini sevmemin tek bir nedeni var; Bill Goldberg! Bütün dövüşlerin koreograflar tarafından önceden hazırlandığını biliyorum elbette ama bu adamı takdir etmemek elde değil. Holywood Hogan, Rowdie Piper gibi 2 metrelik güreşçileri titreten, kızdığında tek başına 3-4 kişiyi devirebilen bu "insan azmanı" sakatlanıp ringlere veda etmeseydi belki bugün şampiyonlar ligi yerine güreş izliyor olabilirdik.

Goldberg artık yok (belki de geri dönmüştür, kimbilir) ama Amerikan güreşi aksak da olsa yoluna devam etmeyi başarıyor. Son bıraktığımda iki büyük güreş federasyonu birleşmiş ancak son dönemde yaşanan ölümler nedeniyle sevenlerini eski heyecanı kalmayan daha "güvenli" dövüşler izlemek zorunda bırakmıştı. Ama oyunlar açısından böyle bir sorun olmadığından onlar tam gaz üretime devam etti. Zaten nasıl oluyorsa profesyonel güreşe olan ilginin artıp azalmasından bağımsız olarak en az iki adet Amerikan güreşi oyunu çıkıyor her sezon. İddia ediyorum gün gelip de oyun sektörü batsa bile, hatta ortada oyunları çalıştırmak için hiçbir cihaz kalmasa bile bu türün oyunları bir şekilde çıkmaya devam edecektir.

TNA Impact böyle bir oyun işte; Amerikan Fox televizyonunda aynı isimli şovda yaşanan kavga ve çekememezlikleri konu alan oyunumuz Amerikan güreşinin çirkin yüzünü gözler önüne seriyor. Hatta burada açıklıyorum sevgili okurlar, hiçbir güreşçi diğerini sevmiyor. Yakaladıkları yerde sağa sola fırlatıp sandalyelerle dövüyorlar birbirlerini.

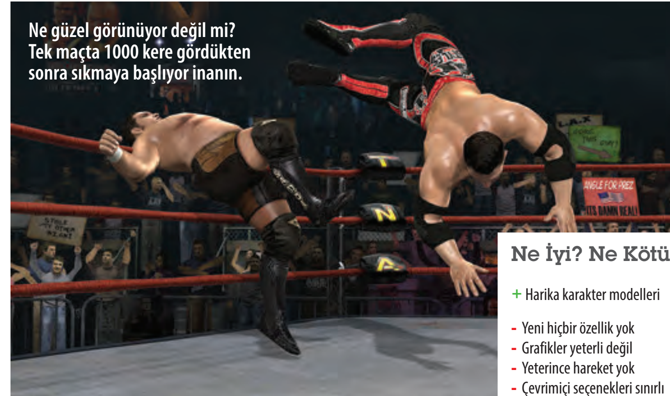
İNDİR O ELİ!

Yaklaşık 10 yıldır oyun eleştirileri yazıyorum ve ne zaman bir Amerikan güreşi oyunu incelesem, yıllar önce yazdığım ilk yazıyı kelimesi kelimesine tekrar ettiğim hissinden kendimi alamıyorum. Yine de son 10 yılınızı oyun dergilerinin olmadığı, ıssız bir adada geçirdiğinizi düşünerek başlayayım. TNA Impact türünün artık klişeleşmiş bütün özelliklerini başarıyla taşıyan bir oyun olmuş. Oyuna alışmak her zamanki gibi gayet kolay. Atıp tutma hareketlerini keşfedene kadar ne yaptığınızı bilmeden rastgele bir şekilde etrafta koşuşturuyorsunuz ve havayı dövmeye çalışıyorsunuz. Ama bir kez rakip güreşçinin kafasını eski dostumuz yerçekimiyle tanıştırdınız mı gerisi geliyor. Dövüş sistemiyle ilgili olarak dikkatimi çeken tek kayda değer özellik hemen hemen her hareketin bir diğeriyle bağlantılı olması oldu. Örneğin rakibinizin boynunu yakaladıktan sonra, kendisini ister yere çalabilir isterseniz de havaya kaldırabilirsiniz. Bu sayede hem karşı hareketlerle kurtulmak zorlaşıyor hem de birbirinden kopuk ve alakasız animasyonlar oyunu boğamıyor. TNA Impact ile ilgili söyleyebileceğim tek iyi şey karakter modellerinin neredeyse kusursuz olması. Animasyonlara hayat veren kişinin muhtemelen üç kol ve tek bacağa sahip olmasının yarattığı sorunları saymazsak neredeyse şimdiye kadar gördüğüm en iyi modeller olduklarını bile söyleyebilirim. Ancak bu güzel modellerin bedeli de çevre tasarımından çıkmış. Karakterler ne kadar güzel ve detaylıysa ringler ve çevreleri de bir o kadar kötü. Özetle HD olmasını saymazsak "Ben bir zamanlar bir PS2 oyunuydum" diye bağıran bir yapımla karşı karşıyayız.

TNA Impact'in ülkemizde hitap edebileceği bir kitle olduğundan bile şüpheliyim ama oyun biraz olsun ilginizi çektiyse hemen söyleyeyim, çekmesin. Hayatınızda bir kez olsun bir Amerikan güreşi oyunu oynadıysanız, TNA size yeni ve değişik hiçbir şey vaat etmiyor. Hatta etkileşim ve detaylar benzer oyunlara göre bile daha kötü diyebilirim. İlla Amerikan güreşi istiyorsanız zaten çıkar dışarı paşa paşa güreşirsiniz. Güzel ülkemizde çayır çimen mi yok?

1- Sağdaki arkadaş Koca Yusuf'un torunu. Duruşundan da belli oluyor zaten

2- 4 kişi birbirinize dalabilseniz de ne yazık ki hala 2 kişi olarak rakip güreşçiyi araya alamıyoruz.



Ne güzel görünüyor değil mi? Tek maçta 1000 kere gördükten sonra sıkmaya başlıyor inanın.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Harika karakter modelleri

- Yeni hiçbir özellik yok
- Grafikler yeterli değil
- Yeterince hareket yok
- Çevrimiçi seçenekleri sınırlı

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Yaz evladım... Aksi söylenene kadar Amerikan hiçbir şey duymak istemiyorum. Ne güreşi, ne salatası, ne seçimi...

5.5



> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Midway East > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Web Sitesi:** www.tnagame.com



EN PARLAK IŞIKLARIN GÖLGESİDİR EN KARANLIK OLANLAR

-KAAN ALKIN

4000 yıllık Jedi tapınağı yerle bir oldu. Jedi'lar galaksiden tek tek silindi. Ancak karanlık Lord Darth Vader'ın işi henüz bitmemişti. Geriye kalanları tek tek avlaması ve imparatorluğun tüm düşmanlarından kurtulması gerekiyordu. Kahyyyk'te Wookieeler'le yaşayan Kento Marek, İmparatorluk güçlerine karşı kahramanca çarpıştı. Darth Vader'ın ellerinde can verirken, Jedi konseyinden bile sakladığı en büyük sırrı ortaya çıktı. Oğlu, Galen Marek… Karanlık Lord, babasını katlettiği çocuğu kendi himayesine alıp yetiştirdi. Onu da karanlığın bir silahı haline getirdi. İmparatoru devirmek için ona ihtiyacı vardı. Ancak bu sadece Galen'e söylenen yalanların en küçüğüydü. Galaksinin kaderini bir kez daha… Amaaaaaaaan. Boş verin gitsin. Karizmatik girdik yazıya ama yerim böyle girişi arkadaşlar. Yapımcı günlüklerine bakıyorum. Bir tanesi şey demiş: "Luke Skywalker'ı, Darth Vader yetiştirseydi aynı Starkiller olurdu. Onu anlattık arada". Mümkünse bir süre görüşmeyelim. Yılın en çok beklenen oyunu sonunda piyasaya çıktı. Hem de inanılmaz satış rakamlarına imza atarak. Ancak oyunun aldığı eleştiriler pek çok kişinin de kafasını karıştırdı. Yeniden başlayan Star Wars furyasına paçanızı kaptırmadan önce, tam 5 platformda oyunu inceledik biz de. Daha doğrusu, oyunlar elime geçtiğinden beri Force Unleashed'le yatıyorum, Force Unleashed'le kalkıyorum. Güç'ü kullanarak kahvaltı hazırlayıp, çay suyunu yıldırımlarla kaynatıyorum.





NEREDEN ÇIKTIN SEN YA?!

George Lucas 14 Mayıs 1944'te *Modesto California*'da dünyaya geldi. 1971 tarihli filmi THX 1138'le dikkat çekerken, 1973 yılındaki filmi *American Graffiti*'yle Oscar'a aday gösterildi. Dünyayı değiştiren ve sonraki kuşaklara George Lucas ismini öğretmeyi garantileyen filmi *Star Wars Episode IV: A New Hope* 1977 yılında sinema tarihinde yerini aldı. Filmi görenler, çevrelerindeki insanlara anlatmak istedi ama beceremediler. Varılan ortak kanı artık hiçbir şeyin aynı olmayacağıydı.
Haklıydılar. Artık hiçbir şey aynı değildi. George Lucas imzalı Star Wars ve Indiana Jones filmleriyle büyüyen bir nesil, kendilerinden sonra gelenlere Saga'yı aktarırken, torunlarının yeni bir Star Wars furyasıyla vurulacağından habersizdi. Bir kuşak daha Star Wars evreni ve kültürüyle tanışırken, Saga gittikçe büyüyen oyun sektörüyle desteklenmeye devam etti. Star Wars adı altında çıkan onlarca oyundan sadece birkaçı kayda değer yapımlardı.

Star Wars The Force Unleashed, evrenin oyunlarının talihsiz gidişatına yine dur demek adına ayrıca yakında başlayacak iki ayrı TV serisinin de ufaktan promosyonunu yapmak için kendini ortaya atıverdi. George Lucas kendisine yöneltilen farklı Star Wars yayınları/yapımlarıyla ilgili soruları yanıtlarken "3 ayrı evren var. Birincisi benim yarattığım ve beyaz perdede gördüğünüz. İkincisi çizgi romanlarda var olan. Sonuncusuysa hayranların oluşturduğu genişletilmiş evren. Benim için önemli olan beyazperdede gördükleriniz" demiştir. Force Unleashed'i bu güne kadar yapılan oyunlardan ayıran en önemli mevzu da buradan çıkıyor. Çünkü George amca, ilk defa bir oyun için "Benim kabul ettiğim evrene eklenen yeni bir bölüm" diyor. Sonumuz hayrola.

Star Wars Saga'nın en son ve en yeni bölümü Force Unleashed'de olaylar sinemalarda izlediğimiz son film olan *Revenge of the Sith'le*, çekilen ilk film *A New Hope* arasına denk gelen dönemde cereyan ediyor (yani 3. ve 4. bölümler arasında). Klon savaşları ve büyük Jedi temizliğinin (Order 66) ardından Darth Vader, tuzaktan kurtulmayı başaran Jedi'ları avlamaya devam ediyor. Kashyyyk'te Jedi Kento Marek'i öldüren Vader, Kento'nun oğlu Galen Marek'i gizlice yetiştirmek için yanına alıyor. O da oluyor size Starkiller.

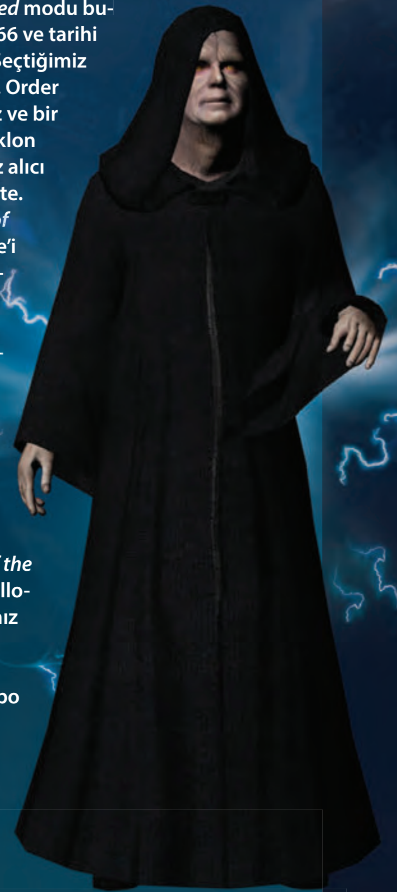
TATOOINE'DEN ALDIM BİR TANE, RORİ'YE GELDİM İKİ TANE

Force Unleashed'in hikâyesini iki farklı şekilde anlatan iki farklı oyun var aslında elimizde. Kontrollerdeki farklılıkları ya da ek özellikleri bir yana, iki farklı yapımcının elinden çıkan oyunların genelinde de ciddi farklar var. Oyunun PS3 ve Xbox360 versiyonları Lucasarts tarafından yapıldı. Bu iki platform arasında Live'ın Achievement puanları ve PS3'ün uzun yükleme süreleri derdi dışında ciddi bir fark bulunmuyor. Ancak Krome Studios'un geliştirdiği PSP, PS2 ve Wii versiyonları Lucasarts'ın oyunundan oldukça farklı.
Bu iki versiyonun bölüm tasarımları tamamen farklı. Krome versiyonunda fazladan görevler bulunduğu gibi, Lucas'ın Force Unleashed'inde bizzat oynadığımız bazı bölümler de ara video olarak geçiyor.

Sadece içerik değil farklılaşan. Sistemler arasında da farklar var. Örneğin Wii'de iki arkadaş karşılaşabileceğiniz Duel Mode'u bulacaksınız ama yapay zekâya karşı dövüşemeyeceksiniz. Ayrıca bu modu oynayabilmek için iki adet Wiimote ve Nunchuk'a ihtiyacınız var.

PSP'de ekstradan bir *Force Unleashed* modu bulunuyor. Burada Force Duel, Order 66 ve tarihi çarpışmalar bölümleri bulunuyor. Seçtiğimiz bir karakterle düello yapabiliyoruz. Order 66'teyse yine bir karakter seçiyoruz ve bir anda üstümüze dalga dalga gelen klon askerle çarpışıyoruz. Modun en göz alıcı bölümüyse tarihi çarpışmalar elbette. Anakin Skywalker olarak *Revenge of the Sith*'in hemen başında Palpatine'i kurtarmak için Kont Dook'u'yla çarpıştığımız sahneyi, Luke Skywalker olarak Tatooine'de cümbür cemaat Jabba the Hutt'ın elinden kurtulduğumuz sahneyi oynayabiliyoruz. En bombası elbette Darth Vader olarak Cloud City'de *Carbonite Chamber*'da Luke'la dövüşebiliyor olmamız. Açılabilir arenalar, karakterler ve tarihi görevler de var. Biraz vakit harcarsanız Geonosis'teki çarpışmayı (*Attack of the Clones*) ya da meşhur Mustafar düellosunu (*Revenge of the Sith*) oynamanız mümkün.

Oyunun Krome versiyonunda kombo olayları da biraz daha aklı başında. Karakterimiz yine coşabiliyor elbette. Ancak PS3 ve Xbox 360'taki kadar abartamıyorsunuz. PS2 ve PSP kontrolleri de daha mantıklı ve Lucasarts sürümüne göre daha kullanışlı.





İLK VE TEK GERÇEK SITH LORD

Sith Lord olabilmeniz için, cidden kötü olmanıza gerek yok. Hele ki demokrasiyle yönetilmeye çalışılan bir galaksiyi imparatorluğa çevirmenize hiç gerek yok. Starkiller gücü kullanarak koca Star Destroyer'ı indirmiş! PEH! O da bir şey mi? Eğer kanlı canlı, gerçek bir Sith Lord görmek istiyorsanız oyunun künyesine bakmanız yeterli. Yanılmadınız, yapımcı Julio Torres'ten bahsediyorum. The Force Unleashed, Darth Torres'in elinin değdiği ilk Star Wars oyunu değil ne yazık ki. 30 yıllık Saga'yı tek eliyle yerin dibine sokmadan birkaç yıl önce, çıktığı anda gelmiş geçmiş en iyi devasa online oyunlar listesine oturmuş *Star Wars Galaxies*'i yerin dibine sokmayı becermişti. Lucasarts'ın tetikçisi Torres'in başarılarının devamını diliyoruz. *KOTOR*'a karışmamıştın mesela, uzaktan bakmıştın sadece. Ne oldu da soktun elini bu iki oyuna?



"NUNÇAKALI" IŞIN KILICI OLUR MU?

WiiMote'u ışın kılıcı gibi kullanıp kullanamayacağımızı merak ediyorduk. Oyun sonunda geldi ve haliyle hevesimiz kursağımızda kaldı. Işın kılıcımız WiiMote evet. Ancak sanıldığı, daha doğrusu umulduğu gibi bir hassasiyet durumu yok ortada. Sağa, sola, yukarı ve aşağı hareketlerimizi düzgün bir şekilde algılıyor ve ekrana yansıtıyor ancak iş art arda hamleleri eklemeye gelince, WiiMote'u gelişine sallamanız yetiyor da artıyor bile. Oyunun God of War misali sekansları girdiğindeyse bizden nunchuk'ı ya da WiiMotu sallamamız isteniyor, hepsi bu. Oysa ki benim hayalim WiiMote'u ışın kılıcı gibi kullanabilmek, nunchuk'la da güçlerimi özgürce kontrol edebilmekti. Ama nunchukla WiiMote'u aynı anda ileri ya da nunchuk'ı tek başına ileri sallamaktan ileri gitmedi güç kullanımı ki oyunda ilerleyebilmek adına gayet gereksiz aksiyonlar bunlar. Tek bir sekans saç baş yoldurdu yalnızca. O da her iki cihazı da bir türlü kabul etmediği bir şekilde döndürmemizi gerektiriyordu. Ama sorun değil, rastgele sallayın o kendi kendine oluverir zaten.



STAR WARS TEKNOLOJİSİ

Oyunun yapımında kullanılan 3 sağlam teknoloji var. Bu teknolojiler üstünden biz oyungezerlere anlatılan özelliklerin, yapılan vaatlerin de haddi hesabı yok. Nedir bu teknolojiler? ***Havok*** fizik motoru, ***Euphoria*** motoru ve ***Digital Molecular Matter*** motoru. Havok'tan bahsetmeye gerek yok. Yüzlerce oyunda marifetlerini gördük zaten bugüne kadar. Euphoria yapay zekâ ve davranış yazılımıyla *GTAIV* sayesinde ilk kez yakından tanışmıştık. Kısaca DDM'se yaratılan ortamda cisimlere fiziksel özellikler verilmesini, daha basitçe camın cam gibi kırılmasını, demirin demir gibi bükülmesini, lastiğin şekli bozulduktan sonra eski haline gelmesi gerektiğini bilmesini vb sağlayan bir fizik motoru.

Bu üç teknoloji bir araya geldiğinde haliyle gerçekçi ortamlar ve ortamın bizim yarattığımız etkilere daha mantıklı tepkiler vermesini bekliyor insan. Yapay zekânın biraz daha gerçekçi hareket etmesini ve değişen çevre koşullarına uygun tepkiler vermesini beklemek de yanlış olmaz sanırım.

Şu meşhur videoyu görmeyeniniz var mı bilmiyorum. Stormtrooper gücün etkisiyle savrulup gitmemek için tutunabileceği bir şeyler arıyor ve tutunuyor. Oturdum denedim gerçekten böyle bir tepki verebiliyorlar mı diye. Gerçekten de yeteri kadar uğraşırsanız yapay zekânın bu ve benzeri tepkileriyle karşılaşabiliyorsunuz. Force Grip'le yakalayıp havaya kaldırdığım bir Stormtrooper hemen yanında duran sandığa asılıyor. Ayaklar havada baş aşağı yarım saniye durduktan sonra canını teslim ediyor.

Haritada çevrenizde bulunan hemen her şeyi tutup atabiliyor, etrafta hareket ettirebiliyorsunuz. Ancak boş koridorlarda dolaşırken duvarları yerinden sökebilirken, biriyle dövüşürken tutup atacak tek bir şey bulamadığınız anlarla da sık sık karşılaşıyoruz. Sandıkları tutup atmak bir süreliğine eğlenceli olsa da aslında çok da gerekli değil. Tek bir sandığı alıp ekranda şöyle bir tur çevirdiniz mi dokunduğu her şey ilginç bir şekilde ölüveriyor. Kutuyu tutup kaldırmamıza yarayan dışında ne kadar teknoloji varsa gayet anlamsız bir hale geliyor böylece.

Hal bu merkezde olunca insanın kalkıp bakası gelmiyor "cam acaba cam gibi mi kırıldı" diye. Teknoloji muhteşem ama sonuç pek o kadar parlak değil maalesef.





1- Yıldırımsız bir Star Wars düşünemeyen yapımcıların kahramanı da öyle oluyor. 5 ayrı platformda yıldırım manyağı oldum.

2- Bu da köyün delisi. Deli meli ama Jedi'ların alayına taş çıkartır.





YILDIRIM ÇAKIYORUM, ÖYLEYSE VARIM

Ofiste oyuna önyargısız yaklaşabileceğimi düşünen çok az insan vardı (bu da yoktu demek oluyor). Oyunu görünce bana hak vermeleri kaçınılmazdı elbette. Ben yine de oyunun başındaki Star Wars logosunu aklımdan çıkarttım ve bir de öyle inceledim oyunu. Buyurun bakalım.

The Force Unleashed her yönüyle sizi güç kullanmaya itiyor. Şiddetle her sorun çözülemediği gibi, gücü kullanarak da her sorunu çözmek mümkün değil. Nasıl yani? Oyunun tüm versiyonlarında kontroller bulunduğu platforma en uygun şekilde dağıtılmış. PS2 ve PSP'de oynamayı diğer versiyonlarına göre çok daha rahat bulduğumu söylemeliyim. Özellikle PS2'de kullanılan ve bir hedefe kilitlendiğimizde geçtiğimiz omuz üstü kamerası oldukça başarılı. Maalesef diğer versiyonlarda bu kamerayı kullanamıyoruz. Oyunun zaten sorunlu olan hedef alma sistemi yüzünden geniş alanlarda ve kamera açısının sabitlendiği anlarda, omuz üstü kamerasını mumla arıyor insan. Oyunda en sık başımıza gelen olay, dibimizde duran ve gözünün içine baktığımız düşmanı ıskalayıp olmadık yerlere yıldırım ve ışın kılıcıyla saldırmak. Ama kullanışlı kamera sistemi sayesinde bu PS2'de başımıza gelmiyor. Ayrıca düellolar çok daha heyecanlı bir hale geliyor ve ekranda olup biteni görüp gaza gelebiliyoruz (nadiren).

Yapımcıların yüklendiği diğer nokta, yani kombolar da biraz sorunlu. Güçlerinizi ve ışın kılıcınızı kullanarak farklı kombolar yapmanız oldukça kolay. Sorun bu kombolara aslında ihtiyacınız olmayışı. Rakiplerinizi tutup atarak, ışın kılıcınızla ya da yıldırım kullanarak çok daha kolay bir şekilde işinizi görebiliyorsunuz. Force Unleashed iddiasında olan bir oyun için büyük bir eksi bu da. Madem abartıyoruz bari bir işe yarasın.

Oyun boyunca açtığınız (neyi açıyoruz? Onu da anlatacağım) komboları sürekli kullandığınızı varsayalım bir an. Bölüm sonlarında ciddi karakterlerle karşı karşıya geldiğinizde bu komboların zerre işe yaramıyor olması can sıkıcı bir başka ayrıntı. İşi tam şova dökmüşken, "zıpla zıpla, yıldırım at" indirgemesine maruz kalmak hoş değil. En güçlü rakiplerinizde bile olayı çözdüğünüz anda iş bitiyor. Sürekli aynı şeyi tekrarlayarak çarpışmayı kazanıyoruz. Zaten farklı bir şey yapmaya kalktığınızda ya kendinizi karşı duvara yapışmış ya da havada asılı kıvranırken buluyorsunuz.

Peki nerden geliyor bu değirmenin suyu?

Yeni güçler öğrenmek, yeni kombolar yapabilmek için ihtiyacınız olan tek şey birazcık dikkat. Oyunun iki versiyonunda işler birazcık farklı. Krome versiyonunda öldürdüğünüz her düşmandan güç puanı topluyorsunuz. Bu puanları kullanarak alışverişe gidiyor ve istediğiniz güçleri satın alıyorsunuz. Diğer yanda ortamda bulunan 200 holocron'u toplamaya uğraşıyorsunuz. Lucasarts yapımındaysa öldürdüğünüz düşmanlardan çıkan orblar sağlığınızı artırıyor. Yani hayatta kalmak için daha çok ve daha seri öldürmeniz gerekiyor. Ortamda iki çeşit holocron var. Küp şeklinde olanlar Jedi, üçgen prizma olanlarsa Sith holocronlar. Sith olanları, sınırsız güç, sağlık, ekstra hasar gibi kısa süreli bonuslar kazandırırken, Jedi holocronlar güç puanı, ışın kılıcı renk ve hasar kristali, kombo küresi ve benzeri nesne ve bonuslar veriyor. Lucasarts versiyonunda sağlık ve güç barımız arasında biraz güç seçilebilen bir tecrübe barı da mevcut. Evet, seviye atlayarak ilerliyoruz. Hayatta başarılar.

Seviye muhabbeti bir sorun değil aslında. Ancak zaten kolay olan oyunun cılkını çıkartmanıza imkan tanıyor olması açısından pek de yararlı değil. Lucasarts'ın versiyonlarında öldüğünüz zaman son kayıt noktasından tekrar başlıyorsunuz. Aldığınız tecrübede pek bir hasar yok. Aynı yeri tekrar tekrar oynayarak ve sonunda kasten ölerek seviye atlamayı denediğimizde başarılı olduğumuz görerek hayal kırıklığına uğradık mesela.

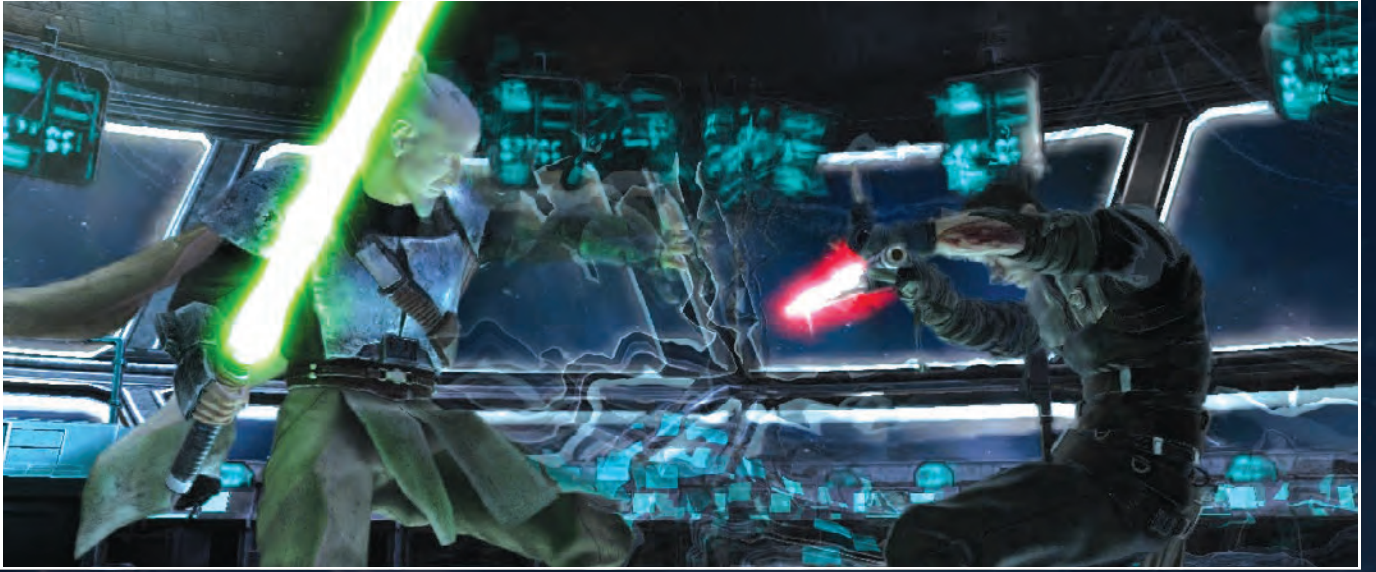
Krome versiyonundaysa böyle bir üçkağıda gerek yok. Hatta oyun çok daha kolay. Çünkü öldüğünüzde herhangi bir yaptırımı yok. 3 metre geride tekrar başlayıp kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. İlk birkaç saniye hasar almadığınızdan dolayı beceremediğiniz ne varsa halledebilirsiniz. Belli karakterlerle dövüşürken öldüğünüzdeyse rakibinizin sağlığı biraz artıyor ve kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Bu artan sağlık sizin verdiğiniz hasara bağlı değil, sabit. Her seferinde bu miktardan fazla hasar verebilirseniz, istediğiniz kadar ölün dert değil. PS3 ve Xbox 360'ta ise dövüş en baştan başlıyor. Daha mantıklı değil mi?





KARAKTERİM GELİŞTİ Mİ ŞİMDİ?

Bu sözde karakter geliştirme sisteminin KotOR'da yaşadığımıza benzer bir eksisi daha var. Öncelikle bazı güçleri ister istemez öğreniyorsunuz. Çünkü kimi görevlerde bu güçleri kullanmak durumundasınız. Diğer bir sorun da belli bir güce -ki lightning o dayüklenip işleri haddinden çok daha fazla kolaylaştırabiliyor olmamız. Darth Vader kendi bilmediği yıldırım muhabbetini kalkıp öğrencisine öğretebiliyorsa, karakterimizin becerilerini gerçek anlamda bizim seçimlerimize bırakacak daha esnek bir sistem kullanılmalıydı diye düşünüyorum.



FORCE TAMAM DA STAR WARS NERESİNDE OYUNUN?

Star Wars Jedi'dır, Star Wars ışın kılıcıdır, Star Wars Skywalkerların hikâyesidir… Yıllarca bin bir türlü açıklama, yaklaşım duydum ve gördüm. Seveni kadar sevmeyeniyle de karşılaştım. Star Wars evrenini diğer evrenler arasında benim için ön plana çıkaran, belli başlı kuralları ve sınırları olmasıydı. Hikayenin kahramanının son dakikada günü kurtarmak için serinin öncesinde hiç rastlamadığınız bir büyü ya da güç uydurabildiği evrenlerden değildir Star Wars. İyi kötü her şey belli ve yerli yerindedir. Güç evreni bir arada tutar ve çocuk oyuncağı değildir. Bol keseden harcanacak, çoluk çocuğun elinde galaksiyi yerinden oynatacak bir hikaye hiç değildir. En azında son 30 senedir bize yedirilen hikayede böyleydi.

Oyundaki mantık hatalarına girersek bu yazının sonunu getiremeyeceğimize eminim. O yüzden göze en çok batanları biraz daha batırmakla yetineceğim.
Oyunun senaryosu aslında iyi ve iniş çıkışlarıyla oyuncuyu gerçekten heyecanlandırmayı başarabiliyor. Ancak Force Unleashed kendi ayakları üstünde duran bir oyun değil. Sırtını Star Wars'a yaslıyor. Bu nedenle hiç olmazsa 30 senelik hikayeye saygıdan, şu güç muhabbetini destekli atabilirmiş.

Darth Vader'ın gizli öğrencisi konsepti kulağa oldukça hoş geliyordu başlarda. Ancak yürümeyi yeni öğrenmiş bir veledin gerçek dünyada bile kötülüğün ikonu haline gelmiş, Star Wars evreninin seçilmiş kişisinin elinden ışın kılıcını, hem de gücü kullanarak aldığı an, yıllardır aklımızda yaşattığımız evrenin temelleri çatırdayıverdi.

Juno Eclipse'in, Starkiller'ın gemisi Rouge Shadow'un kaptanı olarak, göğüs dekoltesiyle ekrana girişi de ayrı bir eğlence kaynağı oldu bizler için. İmparatorluk saflarında bayan bir subayın yer alıyor olması alışılmadık bir durumdu.

Aynı sahnede tanıştığımız Droid Proxy ise hem 30 yıllık hologram teknolojisini yiyip bitirdi, hem de evren sınırlarında benimsediğimiz droid-sahip ilişkisini kökünden değiştiriverdi.

Star Wars evreninde oyunun geçtiği tarihte henüz kullanılmaya başlanmamış cihazların ekranda bir görünüp bir kayboluyor olması da oldukça ilginç. Bir takvim alayım lütfen.

Tabii ki oyunun en çok göz çıkaran olayı, ki bu ironik çünkü aynı zamanda oyunun tüm olayı, bol keseden saçılan güç. Bol bol kullanılmasını hadi geçtim diyelim, Darth Vader bilmediği bir gücü öğrencisine nasıl öğretebiliyor? Bizim bol keseden saçtığımız yıldırımlar, Darth Vader'ın ölümüne sebep olmadı mı Episode VI'da?

Mantık hatalarının bini bir para ederken ben de kızmaktan kendimi alamıyorum. Uzay boşluğuna fırlattığımız General Kota'nın kör olarak karşımıza çıkması, oyunun sonunda imparatoru devirmiş işini bitirmek üzereyken kalkıp "tamam bu kadar yeter, yenildi zaten bırak gitsin" demesi çok afedersiniz ama dangalaklığın dik alası.

Güç kullanan droidler, dark side Gungan, Star Destroyer'ı ite çeke indirmemiz, Krome versiyonunda Coruscant'ta Jedi Tapınağında, ölmüş Sith Lordların ruhlarıyla dövüşmemiz, ilk bölümde kontrol ettiğimiz Darth Vader'ın jimnastikçi gibi hoplayıp zıplaması, Star Wars evreninde var olmayan silahlar, abuk renkli kristaller. Dur desin biri bana, yoksa sayacağım sabah kadar. En bomba olanı söyleyelim de bitsin bu muhabbet. Biliyorum büyük bir spoiler olacak ama bunu yapmalıyım.

DİKKAT! HİKAYE SPOILER'I GELİYOR!
Oyunun iki sonu var. İyi sonunda Kota imparatoru öldürmemize engel oluyor. Ancak imparator Mace Windu'ya giriştiği gibi bizlere de girişiyor yattığı yerden. Çarpışma bizim ölümümüz ve diğer tutsakların kurtulmasıyla son buluyor. Hayatımızı feda edince etkilenen Leia, Bail Organa, Kota, Mon Mothma ve Garm Bel Rebellion'u resmi olarak kuruyor. Hüzünlü ve kaskı olmayan Vader Starkiller'ın cesedini süzerken, yanına gelen imparator, düşmanlarının kimler olduklarını artık bildiklerini ve onları avlarken acımasız olması gerektiğini söylüyor. Ardından da ekliyor "yoksa kendi ellerimizle yarattığımız bu isyan karşısında duramayız". Star Wars sevenler olarak Allah Palpatine'den ve Starkiller'dan razı olsun demek kalıyor bizlere. Onlar olmasa olmayacakmış bunların hiçbiri.

Diğer sondaysa durum daha vahim. Lafı uzatmadan söyleyeyim, Vader'ı öldürüyoruz. Sora imparator bizi parça pinçik ediyor. Akabinde de tamir edip yeni oyuncak bebeği olarak Vader'ın yerine oturtuyor. HAYDAAAA! Haydaa ya. Oldu mu şimdi? Olmadı tabii.

Bir beni mi geriyor olan biten bilmiyorum. Ancak 30 senelik muhabbetin içine olmayacak şeyler sokulması, gücün çocuk oyuncağı yapılması beni deli etti. Yeni jenerasyona "cool" tabir edecekleri bir şey vermek istiyorlarsa, Saga'nın kendisi olduğu gibi zaten yeterince 'cool'du. Yazıklar olsun diyorum.

FLORESANLA ADAM DÖVMEK

Bizim bildiğimiz ışın kılıcı her şeyi kesmez miydi yahu? Phantom Menace'in başında Qui-Gon, Blaster Door'u ışın kılıcıyla eriterek açmadı mı? Peki biz neden oyun boyunca ışın kılıcı karşısında kaşar peyniri tadında olan Stromtrooperları kafalarına vurarak saf dışı bırakıyoruz? Anlıyorum oyunun yaş sınırını aşağılarda tutmak istiyorsunuz ama yapmayın, etmeyin. Star Wars bu. Işın kılıcı dediğin vurdu mu koparır atar. Ne bileyim kilit koyar insan, açılır kapanır bir özellik haline getirir. Şiddet, vahşet diye delirmiyoruz elbette. Ama Star Wars'u Star Wars yapan öğeleri yok etmek niye?



HER AN BASILASI TUŞLAR

Bölüm sonlarında karşımıza çıkanlar başta olmak üzere, belli rakiplerle dövüşürken God of War'da dört dörtlük bir şekilde uygulanan tuş sekanslarıyla karşılaşıyoruz. Rakibimizin sağlığını belli bir noktaya kadar indirdiğimizde karşılaştığımız bu tuş kombinasyonlarını gerçekleştirerek rakiplerimizi saf dışı ediyoruz.

Bölüm içinde ortalama düşmanlardan daha güçlü bir rakiple karşılaştığımızda bu tuş kombinasyonlarını yok sayarak rakibi pataklamak mümkün. Ancak kelli felli rakiplerimizle dövüşürken oyunun gösterdiği tuşlara doğru anda basmamız şart. Platformların genelinde o tuşa bas şu tuşa bas şeklinde gelişen olaylar Wii'de farklı cereyan ediyor. Nunchuk'ı salla, WiiMote'u salla, ooh yandan. Wii'de işler çok daha kolay.

Ancak bu diğer platformlarda işimizin daha zor olduğu anlamına gelmiyor. Çünkü siz yanlış bir tuşa basarsanız, olay direkt en baştan başlıyor. Yani rakibinizin biraz toparlanması, biraz sağlık kazanması gibi bir durum söz konusu değil. Örneğin PS3'te oynuyoruz oyunu. "X" çıktı ekranda bastık. Galen, rakibini tutup duvara çaldı. "O" çıktı ekranda, ıskaladık. En başa dönmek yerinde Galen bir ters takla atıyor hop bir daha "O"ya basmamız gerekiyor. Kaldığımız yerden devam. Başarısızlık bir opsiyon değil. Oyunu fazlaca kolaylaştıran bu durumun tek artısı, tuş kombinasyonları değişmediği için, ekranda olup biteni rahat rahat ve tekrar tekrar izleyebilmeniz.
Oyunun en sıkıcı bölümüyse sözde epik olmasını beklediğimiz Star Destroyer'ı güç kullanarak indirme sahnesi. Lucasarts versiyonunda gemiyi iki analog kolu kullanarak belli bir açıya getirmeniz ve sonra aşağıya çekmeniz gerekiyor. Tabii bir yandan üstünüze dalga dalga Tie-Fighter'lar gelirken bu işlem bir hayli uzayabiliyor. Tie-Fighter'ları yıldırımla indirebiliyor olmamız ayrı bir komedi zaten. Star Destroyer indirmek kolay iş değil tabii. Gemiyi alıp öyle kafanıza göre yere vuramıyorsunuz. Önce her yükseklikte değişen, belli bir açıya getirmeniz gerekiyor. Başlı başına sanat hakikaten. Oyundan en çok kopacağınız an da bu sahneye denk geliyor.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Müzikler iyi
+ Hikaye anlatımı fena değil
- Ama anlattığı hikaye fena
- Grafik ve bilumum hataları
- Dengesiz yapay zeka
- Kısa oyun süresi

FORCE'U BOL BULDUK SAÇALIM

Galen'in gücü bol keseden saçmasına değinmiştik diğer kutularda. Güç kullanan savaş makinalarından da bahsetmiştik. Güç kullanımı bunlarla sınırlı değil maalesef. Uyduruk karakterlerin, çakma birimlerin güç, ışın kılıcı ya da benzerlerini kullanıyor olmasına da bir anlam veremedik. Shaak Ti'nin hem güç hem ışın kılıcı konularında çok becerikli olduğunu biliyorduk. Ancak öğrencisi Maris'in coptan bozma ışın kılıcı ve yeri göğü inleten gücü biraz biraz şaşırttı. Teorik olarak bile mümkün değil öyle bir silahın kullanılması ama neyse. Hiçbir şey bizi force push-grip vb kullanan imparatorluk muhafızları ve AT-ST kadar sarsmadı. Hadi Starkiller gelmiş geçmiş en güçlü karakter bu evrende, bastık gücü dibine kadar. Ama oyunun her karakterine bir şekilde verilmez ki güç.





BİR ŞEYİ DE BEĞEN BE ADAM!

Oyunun orta halli bir aksiyon oyunu olması benim suçum değil, kimsecikler kusura bakmasın. Ama baştan aşağı da rezillik değil elbette. Ancak ortamda *God of War*, *Devil May Cry* gibi oyunlar varken ne işim olur FU ile bilemiyorum. Ben de hevesle bekledim, kursağımda kaldı.



Elbette oyunda hoşuma giden şeyler de var. Özellikle oyun için yapılan müziklerin bir kısmı çok başarılı. Pek çok oyungezerin sandığının aksine müziklerde John Williams imzası yok, daha önce yaptığı parçalara yer verilmiş sade. Oyunun müzikleri Mark Griskey tarafından hazırlanmış. Başka oyun müziklerine de imza atmış olan Griskey'in Lucas'la ilk çalışması değil bu. Daha önce *KotORII*'nin yapımında görev almıştı.

Oyunun diğer hoşuma giden yanıysa kullanılan renk paleti. İç mekanlarda ayrıntı seviyesi oldukça yüksek. Özellikle Death Star bölümlerinde detay seviyesi büyülüyor insanı. Doğru renklerin kullanımıyla oyun göze çok daha iyi hitap ediyor.

Leia Organa'nın tipine baktığımda ortaokul yıllarında olduğunu tahmin ediyorum. Luke çölde top peşinde koşuyor muhtemelen bu arada. Bir yandan da oyunun bir versiyonunda yıldırımlar saçarak Jabba ve adamlarına kan kusturuyor. Krome Studios Lucas'tan çok daha iyi bir oyun yapmış ama tek bir oyun yaparak tüm platformlara çevirdiğinden, grafikler ne PS2 ne PSP ne de Wii'de güçlü değil. Aksine gayet vasat olmuş.

Yeni nesil konsollarınsa yine tüm gücünü göremedik. Oyunun yapımında kullanılan teknolojilerin de hakkı maalesef verilememiş. Yazıda sıra gelmeyen grafik hataları, buglar, kilitlenme problemleri de cabası. Oyunu tamamlamadan çıkarttıklarını düşünmekten alamıyorum kendimi.

Sonuç olarak orta halli bir aksiyon oyunu The Force Unleashed. Star Wars severler içinse 30 yıllık Saga'ya George Lucas'ın da desteğiyle ihanet eden, en kötü Star Wars oyunlarından biri. 4-5 saatlik eğlence arıyorsanız bir bakın. Ancak sıkı bir Star Wars hayranıysanız ve olan biten her şeyi ciddiye alıyorsanız uzak durmanızda fayda var. Yazının Sith Sonu: Yeni neslin Star Wars'u hayırlı olsun. Yazının Jedi sonu: Cümlemize geçmiş olsun.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Aksiyon severseniz, God of War, Devil May Cry falan oynayın. Star Wars severseniz bunun dışında ne varsa onu oynayın.

6.6



> **Yapım:** Lucasarts, Krome Studios > **Dağıtım:** Lucasarts > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (160 YTL) > **Yaş Sınırı:** 13+
> **Platform:** PS3, Xbox360, Wii, DS, PSP, PS2 > **Web Sitesi:** www.lucasarts.com/games/theforceunleashed/





SIKI OYUNCULAR DA CEP TELEFONUYLA OYNAR -BERKANT AKARCAN



Reset Generation

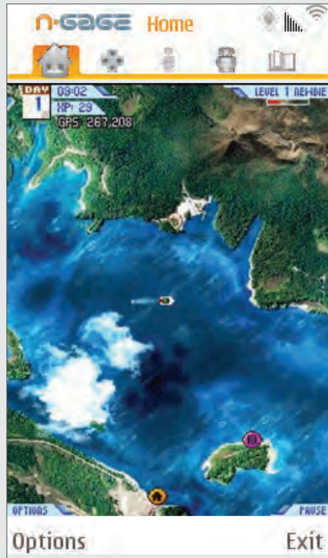
Hani bazı oyunlar vardır ya telefonlarda, asla anlayamazsınız. İşte Reset Generation da öyle bir şey. Oyun tek kişilik modda gayet yavan olsa da, çok oyunculu moda girdiğinizde en azından diğer insanlarla kapışmaya başlamanın zevkini yaşıyorsunuz.

İsminin neden Reset Generation olduğunu kavrayamadığım Reset Generation adlı oyunda amacımız bizle aynı ringdeki diğer 3 oyuncunun prenseslerini kaçırmak. Şirin anime karakterlerinin süslediği bu N-Gage yapımında strateji yapmak çok önemli. Her tur, üç fazdan oluşuyor. İlk fazda rastgele gelen bir Tetris parçasını kare kare olan ringe yerleştiriyoruz. Eğer beş kareden fazla yeri doldurursak kombo yapıyoruz ve bu kombo kareleri normal silahlarla yol edilemiyor. İkinci fazda karakterimizi bu yollarda hareket ettirip (düşmanın yollarına da girebilmek mümkün) çeşitli güçlendirmeler ve silahlar alıyoruz. İşte bu silahlarla rakibin gücünü kırıp kalesinde bulunan prensesi ele geçirmeye çalışıyoruz. Tabii bunun için rakip karaktere saldırmak gerekiyor. Onlar da aynı şeyi bize yapıyor. Canımız biterse doğal olarak savunmasız kalıyoruz ve prenses elden gidiyor. Üçüncü aşamada ise rakibi İstanbu'u fetheder gibi topa tutuyoruz (top ateşi altında darlanan karakter sendromu).

Ama dediğim gibi, oyun tek kişi oynadığımızda gayet sıkıcı. İki oyun oynadıktan sonra bir daha yüzüne bakmıyoruz. Ancak çok oyunculu mod biraz olsun durumu kurtarıyor.

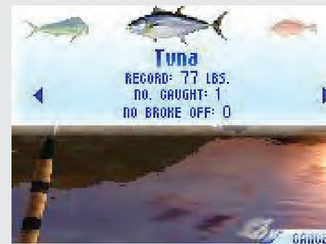
OGZ Notu: 6.5





Hooked On: Creatures of the Deep

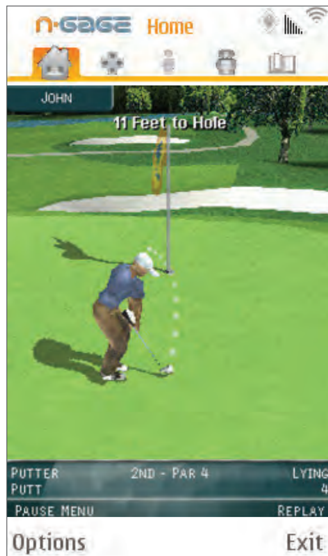
Oyun dünyası var olduğundan beri balık tutma oyunları, geyik avlama oyunları her zaman yetişkin oyuncular için cezbedici olmuştur. Çünkü onların artık emeklilik hayalleri vardır. Tıpkı Hollywood filmlerindeki gibi balığa çıkıp stres atmak istedikleri çağa gelmişlerdir. Genç oyuncular için ise bu oyunlar en iyi ihtimalle "sıkıcı" olabilir sadece. Özellikle de böyle oyunlar mobil telefonlar içinse, iş cidden sıkıcı tabiriyle ilişkilendirilebilir. Ama telefon oyunu bu. Ne kadar sıkıcı da olsa, insanı içinden kurtaracağı daha sıkıcı bir an eninde sonunda gelecektir. Creatures of the Deep tam anlamıyla böyle anlar için. Yapacak hiç bir şey bulamadığınızda, N-Gage'inizi açıp iki balık tutabilirsiniz. Tabii arada yosun falan da geliyor ama olsun. Creatures of the Deep'te isterseniz serbestçe denizlerde balık tutabiliyor, isterseniz balık tutma turnuvalarına katılabiliyor, isterseniz de belli amcalardan görev alıp bunları yerine getirebiliyorsunuz. Balık tuttukça da deneyim puanı kazanıyorsunuz ve seviye atlıyorsunuz.



Oynanış gayet basit (en azından N81'de öyleydi). A tuşu ile oltayı atıyorsunuz, balık oltaya gelince telefon titriyor ve yine A tuşuna basılı tutarak balığı çekiyorsunuz. Ancak çok çekerseniz misina kopuyor, elinizi iyi ayarlamalısınız. Darlandığınız anlarda sakinleştirici bir etki yapıyor Creatures of the Deep.



OGZ Notu: 8.8



Pro Series Golf

Türk insanı olarak bir türlü çözemediğimiz iki tane spor dalı var: Beyzbol ve golf. Hadi golf neyse de beyzbolu çözmek bizim için evrenin sırrını çözmek kadar imkânsız. Neye göre skor olur, neye göre adam değişir gibi şeyler anlamak için oturup uzun uzun maçları takip etmek gerekiyor. Oyunlarda ise bu iş kolaydır, "gelen topa sert vur". Aaa bir dakika yahu, bu oyun beyzbol değil ki, golf! Öyleyse son cümlemi şöyle düzeltiyorum: "Topu en az vuruşla deliğe sok."

Diğer iki oyunun yazısını okuduysanız N-Gage oyunlarının zor anlaşıldığını fark etmişsinizdir. Pro Series Golf de aynı dertten muzdarip. Topun gidişini vuruşunuzun nasıl etkilediğini ilk başta anlamıyorsunuz. Oyunu bir süre oynadıktan sonra (yaklaşık 14 delik sonra) vuruşunuzun neye yaradığını çözüyorsunuz ve oyun bu aşamadan itibaren çok basitleşiyor.

İncelediğim şu üç N-Gage oyunu arasında beni en çok başında tutabilen oyun Pro Series Golf oldu. Basit oynanışı, çok kastırmayan yapısı ve darlanmaları önleyen yeşil alanlarıyla "ferahlatıcı kolonyalı mendil" etkisi yaptı oyun. Ayrıca oyunun ödüllendirmeleri de gayet yerinde: Bogey, Par gibi başarılar elde ettikçe N-Gage Puanı elde ediyorsunuz ve eğer internete bağlıysanız puanlarınız otomatikman çevrimiçi veritabanına gönderiliyor. Puanlar bu oyunda bol keseden dağıtılıyor, benden söylemesi. Yıllardır Snake gibi telefon oyunlarından bıktıysanız ama oynarken kafayı kırdığınız bir oyun istemiyorsanız Pro Series Golf tam on ikiden vuruyor.

OGZ Notu: 7.9



CITY STAR NIGHTS

bant Sunar

by CONVERSE 

Six Organs of Admittance

Ön grup: DDR

babylon
tarih: 30 Ekim
kapı açılış: 21:00

Scrikss'in katkılarıyla

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

ONLINE TAMAGOTCHI

Ortaokul yıllarında sınıfta hatırı sayılır bir kitlenin sıra altından oynadığı bir oyuncak dikkat çekiyordu. Tamogotchi adlı dijital hastalık sayesinde zamanın taze "ağır abileri" bile yassı yumurtasındaki dijital dünyada yer alan hayvanı besliyor, temizliyordu. İşin ilginç yanı bir kere başlayanlar sıkılsalar dahi harcadıkları vakte ve yumurtadaki dijital varlığa kıyamadıklarından hayvan son pikselini verene kadar uğraşmaya devam ediyorlardı. Son zamanlarda birçok WoW severden karakterleri hakkında benzer sözler işitince tamogotchi'leri yeniden anımsadım. Arkadaşlar oyunda yaptıklarından aylar önce sıkılmaya başlamışlardı ama buna rağmen kime oyuna ara verip değişik tatlar denemesini önerdiysem karakterine yaptığı yatırımdan dem vurdu. Aynı formülleri biraz daha etkileşimli ve estetik şekilde uygulayacak Lich King'den umutluyum. Ama ufku yeni oyunlara kapatmak sizce de WoW'u oyuncular için online bir tamagotchi'ye çevirmiyor mu?

Ayın Soruları:

- WoW Beta'da 55'inci seviye Death Knight'ı 80'leyip bir de üzerine eşya düzen oyuncular hayatın onlara sunduğu nimetlerden haberdar mı?
- Beş katlı Virgin Megastore Paris'te neden oyunların %90'ı Fransızca olur? Bu adamlar İngilizce oyun oynamazlar mı?
- "Gork'll fix it"ten (Warhammer Online) daha güzel bir iyileştirme büyüsü adı var mıdır?

ELDER SCROLLS ONLINE'A BETHESDA DESTEĞİ Mİ?

Oyun dünyası Game Convention'ın kritiğini yaparken yapımcılar bu kez de 15–18 Eylül arasında Austin'de (Teksas/ABD) gerçekleşen Oyun Yapımcıları Konferansı'na odaklanmışlardı bile. Genç ve deneyimli yapımcıların birbirini bulduğu, yapımcı şirketlerin yetenek avına çıktığı konferansta adı henüz resmi olarak duyurulmamış (ama web domain'i alınmış) bir oyun için de temaslarda bulunuldu: Elder Scrolls Online üzerine çalışan ZeniMax burada Bethesda Softworks ile "bir yıldan fazla süredir üzerinde çalışılan bir online oyun"la ilgili görüşmeler yaptı. Kim kiminle nerede yakalandı tadındaki haberimiz de burada son buldu.

NCSOFT'TAN HABERLER

Güney Koreli NCsoft, dört ana yapımcı şirketini NC West adı altında topladı. Bu firmalar NC Interactive, NC Europe, NC Austin (Tabula Rasa) ve ArenaNet (Guild Wars serisi). Online oyun fabrikası NCsoft'un listesinde 2008'de Aion, 2009'da Guild Wars 2 ve ismi açıklanmayan bir oyun, 2010–2011 arasında ise Carbine ve Lineage 3 bulunuyor.

- **Firmanın yakın dönem stratejisi, yatırım yaptığı birçok küçük oyunu sonlandırıp büyüklere (özellikle de Guild Wars 2'ye) daha fazla ödenek ayırmak. Küçüklerden ilk kurban reklâm gelirleriyle hayatını sürdüren Dungeon Runners olacak gibi gözüküyor.**

- **Blizzard'ın oyun yan ürünlerinden iyi para kazanması diğer firmaların da gözünü açmışa benziyor. ArenaNet de ünlü Pocket Boks firmasıyla Guild Wars üzerine bir üçleme üzerine anlaştı. Kitap serisi iki oyun arasındaki 250 yıllık boşluğu dolduracak. Bu da kitap başına yaklaşık 83,3 yıl ediyor.**



ONLINE BUFFY GELİYOR

Geçen ay tam bir kişinin (ki o da benim) katıldığı büyük kapsamlı bir araştırma düzenleyerek "aklınıza ilk gelen gereksiz devasa online oyun" sorusunu yönelttim. Katılımcıların büyük çoğunluğu Sarah Michelle Gellar odaklı bir Buffy the Vampire Slayer Online cevabını verdi. Bu araştırmadan ilham alan 20th Century Fox, The Multiverse Network ile Buffy evreninde geçen bir online oyun için anlaşmaya vardı. Yıl sonunda betası başlayacak oyunun 3B seçeneğinin yanı sıra 2B flash oyunlarla destekleneceği belirtiliyor. Yapımcı Jon Landau, Virtual Worlds Conference'da (www.virtualworldsexpo.com) yaptığı açıklamada oyunun kendi türünde çığır açacağını söylemiş. Benim pek iştahımı açamadı gibi ama bakalım çığırın tepkisi ne olacak.



DEVASA İBRET TABLOSU

Oyunlar arasında belki de yapımcısına en adaletsiz davranan tür devasa online olanlardır. İçeriğinin genişliği itibariyle yapımları çoğu türden daha zahmetli ve masraflıdır. Buna rağmen yayıncı firmaların yatırımı nakde çevirmek için uyguladığı "hadi bitir" baskısı farklı değildir. Dolayısıyla birçok oyun tam anlamıyla bitirilemeden piyasaya çıkar. Bir kısım oyuncu oyuna end-game'e kadar şans verirken o kadar sabırlı olmayanlar erkenden oyunu bırakırlar. Kalan sağlar ise oyuna aittir. İşte bu nedenle yapımcılar kalan sağların sayısını artırmak için oyun piyasaya çıktıktan sonra dev yamalar ve ücretsiz eklentilerle oyunu aslında olması gereken hale getirmeye çalışırlar. Farkındayım uzun bir giriş oldu ama sık sık kullandığım "X oyununa gelen yama şunları ekliyor" cümlemin arka planından bahsetmiş oldum. Bu bahsime son örneklerden bir tanesi *Vanguard: Saga of Heroes*'a gelen kallavi yama. Bu Vanguard'a gelen altıncı büyük yama olmasına rağmen nasıl halen bu kadar çok bug içeriyor anlamak gerçekten zor. Eklenti bug'ları biraz daha azaltmaya çalışırken karakter modellemeleri elden geçiriliyor ve Isle of Dawn adında yeni bir bölge ekleniyor. Tabii bunca zaman sonra halen toparlanmaya çalışılan Vanguard'a kaç kişi döner tartışılır. Bu bakımdan Vanguard tam bir ibret tablosu.





BLIZZARD AUTHENTICATOR TÜKENDİ!

Blizzard'ın WoW ve diğer müstakbel online oyunları için belki de en gelişmiş güvenlik önlemi (6 EU fiyatlı) Blizzard Authenticator piyasaya sürüldükten kısa süre sonra Avrupa'da da tükendi. Online oyunlarda bugüne dek üretilmiş en sağlam güvenlik sistemi olarak duyurulan sistem bankaların tek kullanımlık şifre üreten aletleriyle aynı mantıkla çalışıyor. Oyun hesabından authenticator kullanımını açtıktan sonra yapılması gereken, oyuna her girişte aletin ürettiği ve yalnız bir kez kullanılabilen şifreyi girmek. Böylece şifrenizin hack'lenme riski ciddi anlamda düşüyor (asla sıfır olmaz). Blizzard'ın ileride başka oyunlarda da kullanmayı planladığı aleti umarım ülkemizde de görebiliriz.





WAR'DAN HABERLER

- Mythic Entertainment'dan Mark Jacobs 1UP'a verdiği röportajda Warhammer Online'dan oyun tamamlanmadan çıkarılan içeriğin oyuna ücretsiz eklentilerle geri geleceğini söyledi. Hatırlarsınız Jacobs, Temmuz'da oyunda yer alacak altı başkentten dördünün bulunmayacağını açıklamıştı. Oyunun üçte ikisinin çıkarıldığı iddialarına ise yalnızca şehirlerin çıkarıldığı şeklinde cevap vermişti. Başta açıklanıp yer almayan sınıfların da ücretsiz gelip gelmeyeceğini önümüzdeki aylarda göreceğiz.
- Amerika'da açılmış olan sunucular arası karakter transferi bu satırları okuduğunuz sırada Avrupa sunucularında da açılmış olacak.

DC UNIVERSE ONLINE'A ÇİZGİ ROMANCI YAZAR

Sony Online Entertainment, DC Universe Online için ünlü çizgi roman yazarlarından Geoff Johns'la anlaştığını duyurdu. Johns, Green Lantern ve Society of America gibi eserleriyle tanınıyor. Farkındayım uzun bir giriş oldu ama sık sık kullandığım "X oyununa gelen yama şunları ekliyor" cümlemin arka planından bahsetmiş oldum. Bu bahsime son örneklerden bir tanesi *Vanguard: Saga of Heroes*'a gelen kallavi yama. Bu Vanguard'a gelen altıncı büyük yama olmasına rağmen nasıl halen bu kadar çok bug içeriyor anlamak gerçekten zor. Eklenti bug'ları biraz daha azaltmaya çalışırken karakter modellemeleri elden geçiriliyor ve Isle of Dawn adında yeni bir bölge ekleniyor. Tabii bunca zaman sonra halen toparlanmaya çalışılan Vanguard'a kaç kişi döner tartışılır. Bu bakımdan Vanguard tam bir ibret tablosu.



DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Kimisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
Aion	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	2008	4/5
Atlantica Online	Fantastik	Belli Değil	Kapalı Betada	Belli Değil	1/5
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	5/5
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	3/5
Empire of Sports	Spor	Ücretli	Kapalı Betada	2008	3/5
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Alfada	Belli Değil	3/5
Frontier 1859	Tarihi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Football SuperStars	Spor	Ücretsiz	Kapalı Betada	2008 sonu	4/5
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Alfada	Belli Değil	3/5
Hello Kitty Online	Çizgi Film	Ücretsiz	Açık Betada	2008 sonu	3/5
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	2008	4/5
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Kaos War	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Magic World Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Star Trek Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	2009	4/5
The Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
The Chronicles of Spellborn	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	2008	3/5
Twilight War	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	2/5
Universe Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
WH40K Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Wonderland Online	Gerçekçi	Ücretsiz	Açık Betada	2008 sonu	5/5
WoW: Wrath of the Lich King	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	2009 başı	3/5



WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

BUGÜN NORDLAND ETEKLERİNDE SAVAŞI GÖRDÜM -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Troll Country'nin izbe köşelerinden birinde gezerken görüyorum onu. Yerde yatan beyaz elbiseli bir kadının cesedi. İmlecimi cesedin üstüne getirirken iç çekiyorum, bana verilen görevlerden biri bu kadını bulmaktı. Oğlu vermişti bana bu görevi ve ben şimdi dönüp oğluna annesinin öldüğünü söyleyeceğim. İlk değil üstelik bu... Oyuna başladığımdan beri onlarca görevin sonunda görevi veren kişiye ölüm haberleriyle döndüm, daha da fazlasına ölümden kötü haberler götürdüm. Kayıp vakaları, vebalar, barbarların yaktığı köyler, zombilerin efsunlarla yerin dibine çektiği şehirler. Savaş geliyor demişti EA bir buçuk sene öncesinden beri. İnanmamış, dalga geçmiştim. Hakikaten de geliyormuş savaş, hakikaten de gelmiş. Bir doktor yakarıyor gözlerimin önünde, *"bana zehir bul!"* diyor, *"vebalılar için, onların dinlenmesini sağlayabilmem için"*. Bir adam kafasını kollarının arasına almış haykırıyor, en yakın arkadaşının ölümünü görmüş.
Savaş çoktan gelmiş bu diyarlara. İkona tıkladığım ilk andan, Exit Game dediğim ana dek, her yanımda hissediyorum bunu. Oyun içi, karakterin ağzından, NPC'nin böğründen falan hikaye yazmama gerek yok, adım Yiğitcan Erdoğan, şimdilik (yanlışlıkla) Amerika Birleşik Devletleri'nde ikamet ediyorum, dizüstümden *Warhammer Online*'ı oynuyorum ve savaşı iliklerimde hissediyorum. Savaş geldi. Evet, buna hiç şüphem yok.

SAVAŞ SINIFLARA AYRILIR

"Doğru bir DVO nasıl yapılır?" sorusunu cevaplayabilecek kadar çok DVO oynadım inanın, hatta o sorunun aksinin, yani nelerin yanlış yapılabileceğinin de cevabı zihnimde gayet net. Başarısız DVO'ların nerelerde tutukluk yaptığını, başarıya ulaşanların hedefi nasıl vurduklarını, uzun bir oynanmış DVO çetelesinin sonunda bilebiliyorum artık. Ve bu uzun geçmişin sonunda duran oyuna baktığımda, Warhammer Online'a (WAR) baktığımda, içimden "evet" demek geçiyor, "olmuş". Atmosfer olmuş, grafikler olmuş, dinamikler olmuş, PvE, PvP ve diğer tüm kısaltmalar olmuş ve en önemlisi hissiyat olmuş. Oturmuş. Savaşın her yana sızması, evet, en çok da bu olmuş. İlk paragraf yalan, kurgu ya da mizansen değil, gerçek. Bu kadar yoğun hisler yaşamak çok çarpıcı, çok etkileyici geldi bana, o yüzden objektif olmayabilirim ama yine de belirtmek, bir şekilde size bunu anlatmak zorundayım: Oyundan etkilendim. Başladığım andan itibaren hem de.
Başlamadan önce sınıflar hakkında az çok bilgi sahibiydim. Oyun başlar başlamaz Witch Hunter'a elimin yöneleceğini biliyordum, bilmediğim ise, ırklara özel sınıflar konseptinin bu kadar başarılı uygulanabileceğiydi. Çünkü Witch Hunter'ımı yaratmadan önce şöyle göz gezdirdiğim sınıfların hepsi inanılmaz bir biçimde özgündü arkadaşlar. Oyun içinde uzaktan gelen bir oyuncunun, ara yüzdeki bilgilerine hiç bakmadan hangi sınıftan olduğunu ayırt edebiliyordum, her sınıf ırkının izini taşıyordu çünkü. Ne *WoW*'da, ne *LotRO*'da, ne *EQ2*'de sınıfların bu kadar karakteristik özellik sahibi olduklarını görmemiştim. WoW'da Priest, Mage ve Warlock arasında tam Armor Set giymeleri haricinde kozmetik olarak bir fark yoktur, LotRO'da Captain ve Champion'lardan ikiz yapabilirsiniz, EQ2'de 16 sınıf vardı ama bazıları sadece simetri uğruna oradaymış gibi hissettirir. WAR'da durum bu değil. Her sınıf ayrı ayrı nefes alıyor. Witch Hunter'ınıza başladığınızda Engizisyon hissi sarıyor sizi,

1- Bazen işlerin kontrolden çıktığı oluyor tabii.

2- Karakter modellerinin grafik tarzı olarak Warcraft'ı andırması bir tesadüf mü sizce?





NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ Savaş fikri.
+ Atmosfer
+ Halka açık görev ve Realm vs Realm sistemi

- Henüz sunucular boş.
- Hatalar birbirini kovalıyor.

Marauder'ın her tarafından felaket ve vahşet akıyor. White Lion'ın onurunu görmezden gelemiyorsunuz veya Goblin Shaman oynarken içten içe deliliğe yakın hissediyorsunuz kendinizi. Daha önce hiçbir DVO'da görmediğim bir sınıf ayrımı var WAR'un ve etkilenmemin en başlıca sebeplerinden biri bu.

SAVAŞIN ATMOSFERİ VARDIR

Ama tek başlıca sebebi o değil. Eğer size WAR'ı oynamanız için tek bir sebep gösterme fırsatım olsaydı, hiç tereddüt etmeden atmosfer derim. Grafikler sert ve puslu, binalar çöküyor, NPC'lerin kelimeleri ve yüzleri korkuyu hissettiriyor. Warhammer Online, savaşı bilgisayarınıza getirmek için her şeyi doğru yapıyor, sadece görsel olarak da değil üstelik. Oyun mekaniğinin her parçası sizi biraz daha savaşın içine sokmak için üretilmiş.
O mekaniği anlatmam gerek size, biliyorum, ama her şey birbirine o kadar net bir seviyede bağlanmış ki, hangisinden başlayıp diğerlerini ıskalamadan yazının sonuna getirebileceğimi kestiremiyorum. Aklıma ilk gelen şey "Tier" sisteminden başlamak. Haritayı açtığınızda haritanın üç bölüme ayrıldığını göreceksiniz, Dwarfs vs. Greenskins, High Elves vs. Dark Elves ve Empire vs. Chaos. Bu üç bölge ise birkaç Tier'e ayrılmış ve Tier'ler de kendi içerisinde iki veya üç bölgeye ayrılıyorlar. Her Tier'in alt bölgelerinde birkaç RvR (Realm vs Realm) bölgesi bulunuyor ve o RvR bölgesinin içerisinde de ele geçirebileceğiniz stratejik bölgeler var. Mesela Empire vs. Chaos Tier 1'inde, yani Nordland ve Norsca bölgelerinde üç stratejik nokta işaretlenmiş: Liman, New Emskrank kalesi ve Lost Lagoon adında bir ada. Bunları ele geçirebilmek için PvP ve PvE'nin

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ	+ Her sınıfa özel itemlar olması, tasarımları dahice. – Talisman sistemi havada kalmış.
GÖREV SİSTEMİ	+ Savaşın geldiğini hissettiren görevler – Halka açık görev sistemi
DÖVÜŞ SİSTEMİ	+ Tanıdık dövüş sistemi. – Biraz fazla tanıdık
SINIF SİSTEMİ	+ Her sınıfın ruhu var.

karışımı bir oyun oynamanız gerekiyor, yapmanız gereken o bölgelere gidip orayı koruyan NPC gardiyanları öldürmek ve sonrasında üç dakika boyunca o bölgenin sizin tarafına geçmesini beklemek zorundasınız. Tabii bu süre zarfında o bölgedeki tüm karşı taraf oyuncularına uyarı gittiğinden bu bekleyiş zor olacak, ama inanın değecek. Çünkü ele geçirdiğiniz her nokta sizin tarafınıza Zafer Puanı (VP) size de Tanınmışlık Puanı (RP) kazandıracak. RP ile kendinizi yeni yetenekler, yeni eşyalar ve yeni titr, yani başlıklarla şımartabilecekken, VP o bölgenin kontrolünün size geçeceği güne doğru bir adım daha olacak. Eğer VP'leriniz belli bir noktayı geçerse bölgenin kontrolü size geçecek, bu da o bölgede alınmış IP ve RP'lerinize belli bir bonus verecek. IP? Açıklamadım mı? Oyunun en neşeli tarafını açıklamadım mı cidden?

SAVAŞ ETKİ BIRAKIR

IP, yani Etki Puanı (Influence Points), alt bölgelerin altındaki Chapterlar'la olan ilişkiniz demek. Her Chapter kabaca yeni bir yerleşim bölgesi ve etrafındaki halka açık görevlerden (Public Quest) ibaret. Halka açık görev sistemi, yani siz bir bölgeye girince tetiklenen bir görev zinciri oyunun en parlak yönlerinden biri. Diyelim Empire vs. Chaos 2. Tier'inde, Chapter 5'desiniz (Troll Country'nin Ravenraid yerleşkesi). Ravenraid birçok dertten muzdarip, fakat gelin en yakını olan Tepe Trollerine el atalım. Tepe Trollerinin yaşadığı bölgeye gittiğinizde ekranınızın sağ üst köşesinde bir sayaç çıkacak. Diyelim henüz bu halka açık görev henüz birinci safhada. O zaman, hiçbir zaman kısıtlaması olmadan, oyun size belli bir sayıda Tepe Trolü öldürmenizi söyleyecek. Bu tek başınıza kasarsanız ulaşması bir hayli zaman alacak bir sayı, ama eğer etki puanınız arttıkça alabildiğiniz ödülleri istiyorsanız (ki istemelisiniz) önünüze çıkan her Trolü kıtır kıtır kesmelisiniz. Birinci safha bittiğinde HAG (halka açık görev) ikinci safhaya geçecek. Burada öldürmeniz gereken gruplar biraz daha güçlüler, "Champion mob" oluyor kendileri. Yani WoW'un Elite, LotRO'nun Signature yaratık grupları. Bu safhayı tek başınıza tamamlamanız imkânsız, ama diyelim iki üç arkadaşınızı çağırıp tamamladınız. Son safha için en az beş altı kişi gerekecek, çünkü tek bir yaratık gelecek bu sefer, Hero seviyesinde bir yaratık. Onu da eğer indirmeyi başarırsanız, sağ üst köşede katkınıza göre sıralandığınızı göreceksiniz. Ne kadar hasar verdiğiniz, ne kadar iyileştirme büyüsü attığınız gibi şeylere göre artı bir puan verilecek size. Eğer o HAG'ı daha önce tamamlayıp ödül alamadıysanız bir artı puan daha binecek. Ve sonra bir zar atacaksınız, o zarın değeri sizin puanlarınıza eklenecek ve sıralama yapılacak. Sıralamada ilk üç dört kişiden biri olursanız, PQ bölgesinin ortasında beliren sandıktan genelde zırh, üretim eşyası ve para arasından seçiminizi yapıp ödülünüzü alabileceksiniz. HAG'lar, benim tecrübe ettiğim kadarıyla, her seviyede yapılan ufak akınlar gibiydiler. Lonca arkadaşlarımla birleşip HAG yaratıklarıyla çarpışmak inanılmaz eğlenceliydi benim için.

Bir inceleme yazısı değil, bir ilk izlenim yazısı yazıyordum aslında, belki bu kadar net fikir belirtmemem gerekiyordu. Ama elimde değil, söylemek, birilerine aktarmak zorundayım: Oyun muhteşem. Notunu gelecek ay Göker verecek, belki söylememem gerekiyor bunları ama... Oyun muhteşem. Lütfen, gidin ve alın. Nokta.



SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★★
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★★
GRAFİK	★★★★★
SES VE MÜZİK	★★★★★
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★★
EĞLENCE	★★★★★

Son kararı gelecek ay Göker verecek, ama o zamana kadar kimse benim size "BU OYUN MUHTEŞEM" dememi engelleyemez.

??

Solo — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

> **Tür:** DVO > **Yapım:** Mythic > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (49 YTL) > **Yaş Sınırı:** 13
> **Yabancı Dil Gereksinimi:** Orta > **Minimum Sistem:** 2.5 Ghz işlemci, 1 GB bellek, Piksel Shader 2.0 destekleyen 128 MB ekran kartı, 15 GB HDD > **Önerilen Sistem:** 3.0 Ghz işlemci, 2 GB bellek, Piksel Shader 2.0 destekleyen 256 MB ekran kartı, 15 GB HDD > **Web Sitesi:** www.war-europe.com



WARHAMMER ONLINE

BAŞLANGIÇ REHBERİ - ALİ SEZGİN

Siz bu yazıyı okurken biz muhtemelen işi gücü bırakmış, kendimizi Warhammer'a bağlamış olacağız. Oyunun matbaa günümüze yakın tarihlerde çıkması nedeniyle esas inceleme Ekim ayına kaldı, ama bu bizi oyuna başlarken oldukça işinize yarayacağını düşündüğümüz kısa bir rehber yayınlamaktan alıkoyamadı. Gelecekte yayınlayacağımız detaylı Warhammer rehberimize giriş niteliğinde olacak bu yazı size Warhammer dünyasında hayatta kalmak ve çabucak güçlenmek için bilmeniz gereken temel taktikleri gösterecek.

Rehberi hızlı rütbe atlamak ve mümkün olduğunca iyi eşyalarla güçlenmek isteyen oyuncular için iki bölüme ayırmaya karar verdim. Hızlıca deneyim puanı kazanarak elbette daha kolay ilerlebiliyor olsanız da, özellikle yaşayacağınız/silah zırh eksikliğinden dolayı Tier'ler (10-11, 21-22, 30-31) arası oluşan seviye farkından dolayı ilk iki üç level sorun yaşayabiliyorsunuz. Mümkün olan en kaliteli eşyalarla ilerlediğinizde ise, bariz olduğu üzere ilk tercihinize göre daha yavaş ilerliyor ama ileride görev ve yaratıklarda sorun yaşamıyorsunuz.

"BEN RÜTBEME BAKARIM" TAKTİĞİ

1) PVP

İster sevin isterseniz de nefret edin PVP senaryoları hızlı seviye atlamak için mevcut en hızlı yollar. Önceden hatırlatalım özellikle ilk Tier'de tank sınıfları olmayan ırklar, senaryolarda çoğu zaman ağır hezimetler yaşıyorlar. Order oynuyorsanız Dwarfs-Greenskins, Destruction'ı seçmişseniz Chaos-Empire senaryolarını tercih etmelisiniz. Bölge 2-3'teyse çoğu oyuncu başka bölgeleri görmek istediğinden tank ve şifacı sorunu yaşamayacaksınız.

PVP için size verebileceğim en iyi önemli tavsiye takım içinde rolünüzü iyi anlamanız olacak. Oyun benzer DVO'lara göre takım oyununa daha fazla önem veriyor. Takımınızda bulunup görevini yapmayan bir oyuncu bütün dövüş mekaniğinin aksamasına kolaylıkla neden olabiliyor. Basitçe anlatmak gerekirse: Tankların eksikliği rakip yakın dövüş oyuncularının ortalıkta serbestçe gezebilmesine neden oluyor. Eğer yakın dövüş ağırlıklı sınıflarınız yoksa ise tanklarınız güçlü büyülerin kolaylıkla hedefi oluyorlar. Şifacılarsa zaten olmazsa olmazlar.



Eğer sıra 9-10 dakikadan uzun değilse ve bulunduğunuz taraf çoğu zaman kazanıyorsa PVP'de mümkün olduğunca çok vakit harcamanızı tavsiye ederim. Kazanan taraf olmanız durumunda alacağınız fazladan deneyim puanları sa

2) Halk Görevleri (Public Quest'ler)

Halk görevleri belirli bir gruba ait olsun olmasın, özel bölgelere girdikleri anda yaptıkları görevlerdir. Örneğin Destruction olarak girdiğiniz bir balıkçı köyünün hala teslim olmadığını öğreniyor ve kararlarını kolaylaştırması için köylüleri öldürmeniz istendiğini görüyorsunuz. Bölgede bulunan bütün oyuncular belirli sayıda köylü kestiğinde ise köy halkı paralı askerleri çağırmak zorunda kalıyor. 2. bölümde çoğu zaman daha güçlü ve tek başınıza öldürmenizin mümkün olmadığı "Champion" seviyeli düşmanlar geldiği için bölgedeki oyuncular geçici de olsa bir ortaklık kurmak zorunda kalıyorlar. Şampiyonlar da düştüğünde "Kahraman" seviyeli 5-6 oyuncunun zar zor öldürebildiği çok güçlü bir yaratık alana giriyor.

Köylüleri öldürdünüz, gelen şampiyonları alaşağı ettiniz ve son çareleri olan kahraman ise karşınızda 10 saniye bile dayanamadı mı? Sanırım artık ganimetler için zar atmanın zamanı geldi. İşte halk görevinde faydalı olmanın yararlarını bu noktada görüyorsunuz. Yaptığınız katkılara göre attığınız zara 500 ve 50 arasında puan kazanıyor, aldığınız puanı da attığınız binlik zarın üzerine ekliyorsunuz. Ödül torbalarını kazanmanız durumunda gelecek eşyaların çoğu zaman o bölgede bulabileceklerinizin en iyileri oluyor. Bu yüzden bitirebileceğiniz bir halk görevine rastlarsanız yardım etmekten çekinmeyin.

Halk görevleri için çok sayıda yaratık kesmeniz sayesinde gelen deneyim puanlarının yanı sıra, görevin her bölümünü bitirdiğinizde fazladan puan kazanıyorsunuz. Özellikle 6-7 kişilik gruplarla 5 dakikada bitirebilen bu görevler doğru yapıldığında rütbe atlamanın en hızlı yolu oluyorlar. Bu noktada eşyalar bizim için önemli olmadığından farklı halk görevlerini yapmak yerine tek bir göreve (mümkünse en hızlı bitirileni olsun) odaklanarak tekrar tekrar bitirmeniz mantıklı olacaktır



3) Görevler

Normal görevleri yapmayı özellikle Warhammer'da hiç tavsiye etmemem, buna rağmen eşya dengesini sağlamak adına kendinize yakın olan görevleri yapmanız yeterli olacaktır. Görev açıklamalarını iyi okuyun, eğer 10 görevi tamamalayıp iade etmeniz gereken süre 15 dakikayı geçiyorsa bu çabalarınıza değmeyecek demektir. Her ne kadar "Görev seçmek" aynı yemeklerde olduğu gibi hoş bir davranış sayılmasa da , kazanacağınız deneyim puanı buna değmiyorsa boşverin gitsin.

"RÜTBE DEĞİL EŞYA İSTİYORUM!" TAKTİĞİ

1)Halk görevleri

Evet yine halk görevlerine döndük. Ancak bu kez tek bir görevde takılı kalmak yerine mümkün olduğunca çok görev gezerek eşya avına çıkacağız. Warhammer'da her halk görevinde size yardım edecek oyuncular bulunmaması büyük ihtimal. Bu gibi durumlarda oyunun sohbet odalarından halk görevlerini tamamlamak için oyuncu aradığınızı yazmanız çoğu zaman imkansız görevleri bitirmeniz için yeterli olacaktır.

Halk görevleri ile beraber gelen bir diğer güzellik ise etki puanları (Influence Points); Halk görevlerinde öldürdüğünüz her düşman, kurtardığınız her köylü ve yaktığınız ev için belirli miktarda (tek başınıza yapıyorsanız genelde 100) etki puanı kazanıyorsunuz. Etki puanları ile alabileceğiniz ödüller 3 seviyeye ayrılmış durumda. İlk seviye genelde sıradan düşmanlarda da bulabileceğiniz iksirler, ikinci seviye sıradan görev ödüllerine denk gelen zırhlar, üçüncü seviye ise o bölgede bulabileceğiniz en iyi silah ve aksesuarlar olarak ayrılmış durumda. Bu eşyaları kolay yoldan kapabilmek için kimsenin yapmadığı ve sizden çokça düşman öldürmenizi bekleyen bir görev noktası bulun. Tek başınıza olacağınız için sizden 60 düşman öldürmeniz gerekiyorsa, kısa yoldan 60x100= 6000 puan kazanma şansına sahip oluyorsunuz.

2) Görevler

Hızlı rütbe atlamak isteyen oyuncular için tavsiye etmediğim sıradan görevler, özellikle eşya avcısı oyuncular için oldukça iyi bir kaynak haline geliyor. Görevlerden kazanacağınız eşyalar çoğu zaman ortalamanın biraz üstünde olsalar da asıl kazancınız görevlere harcayacağınız vakitte bulabileceğiniz eşyalar sayesinde olacak. Girdiğiniz her mağarada, bastığınız her tarlada önünüze gelen her düşmanı, her oyuncuyu öldürmeyi unutmayın. Warhammer'da bir çatışmadan toparlanıp diğerine geçmek benzer DVO'larda olduğu kadar zor değil. Bu yüzden görevlerden çok görev yaparken gördüğünüz herşeyi kesmeniz eşya açısından belinizi doğrultacaktır.







BİR OYUNCUNUN BAŞINA GELEBİLECEK EN GÜZEL ŞEY

SAPPHIRE SUMMER GAMES

HOŞÇAKAL, EĞLENCE İÇİN TEŞEKKÜRLER - DAMLA PINAR GÖK

Biraz tuhaf bir gün bugün. Son 3 ayın Cumartesilerden biraz farklı. Biraz boş, biraz eksik, biraz sıradan… Yağmurlu ve kasvetli bir kış gününde, günün en aydınlık olması gereken saatlerinde bile tül perdelerin arasından sızıp odaya girecek mecali olmayan ışığın bürüdüğü ruh haliyle, yorganın altından parmaklarını dahi dışarı çıkarmak istemeyen bezgin yaz insanlarının hislerini yaşıyorum bu Cumartesi. 12 haftadır hayatımın büyük bir kısmını ve bütün Cumartesilerimi dolduran Sapphire Summer Games'in artık bitmiş olmasından belki de…

İzninizle, bu kadar eğlenceli geçen bir etkinliği anlatmak için melankolik ruh halimden çıkıp afacan ruh halime geçmek istiyorum. Hoop, geçtim. Bakalım Sapphire Summer Games'de geçtiğimiz 4 hafta boyunca neler yaşadık…

10 hafta boyunca devam ettiğimiz İstanbul LAN Party'lerinden sonraki ilk durağımız İzmir'di. Ne yalan söyleyeyim, ben böyle sıcak memleket görmedim yahu. Su olup akacak mecra aradım 2 gün boyunca. Etkinliğe başlarkenki *"şu köşeye bi şişme havuz koysak"* fikrim internet kafe sahibi tarafından şiddetle reddedilince, *"bari o zaman şuraya 40 tane leğen getirip dizimize kadar sokaydık ayakları içine"* fikrimi söylemedim bile. Kötü bakıyordu, korktum… İzmir etkinliğimiz de en az İzmir'in havası kadar sıcaktı. Yarış ve FPS oyunlarının ağırlıkta olduğu haftada *"hadi PES oynayalım"* fikrim İzmirlilerce kabul edilmedi. İlk kez futbol oyunu sevmeyen bir güruhla karşılaştım, şaşırdım ve hatta çaktırmadan içten içe sevindim. Anlamıyorum futboldan, ofsaytı da öğrenemedim daha zaten.

İzmir'den sonraki durağımız Ankara oldu. Ankara'daki misafirlerimiz (aa pardon bu sefer ben misafirdim), Chatlak İnternet Cafe'ye girer girmez sanki senelerdir birbirimizi tanıyormuşuz gibi karşıladılar beni. Bir topluluk ancak bu kadar samimi, sıcak ve içten olur. Sayelerinde kendimi evimde gibi hissettim. Ankara ahalisi ve Pazar günü bize katılan Trgamer.com sitesi yöneticileri ve kullanıcılarıyla birlikte bomba gibi bir haftasonu geçirdik. Sapphire Summer Games Ankara'ya damgasını vuran ilk olay Meksika dalgası oldu. Etkinlik başlamadan önce





FORUMLARDAN DEDİKODULAR

Deddo: İstanbul'a bu seneden itibaren yerleşeceğim için bu yazki eğlenceyi kaçırdım. Sapphire Winter Games olacak mı kışın?
Sikom1992: Bence gençler benim Sapphire Ankara'da çekilen fotoğraflarıma bakıp bilgisayarın insanı ne hale soktuğunu görürler ve artık bilgisayar oyunu oynamamaya başlarlar. Böylece bilgisayara karşı özlemlerini sadece Oyungezer okuyarak gidermeye çalışırlar.
Jerar: Ya başarılı oyunculara Sapphire SG Ankara'ya bir bilet alıyor musunuz? Trenle giderdik ne güzel çuf çuf.
KnightOfPain: Evet, bugün çok eğlenceli geçti, Counter Strike hariç tüm oyunlarda ödül topladım. Hediye dolusu poşetle döndüm eve. Baya eğlendik, tüm OGZ ailesine ve Sapphire'e teşekkürler.
Boogeyman: Etkinlik çok güzeldi, acayip eğlendik. Özellikle Guitar Hero 3 güne damgasını vurdu. Ayrıca bol hıyarlı salatayı ben kaptım Guitar Hero'da :)
Akara: Nasılsa kimse çalamaz diye düşünüp Guitar Hero'da, Slayer'ı açan bendenizi dumurdan dumura koşturan arkadaşlara da sevgiler. Gitarla mı doğdunuz yahu :)

SAPPHiRE SG'DE EN KOMiK ANLAR

a-smurf: Ödüllü BF2 maçı. Amerika Çin'e karşı. Çinliler tüm adaya hakim, Amerikalılar ise gemiden uçak veya botla gitmek zorundalar. BF2'de kullanabildiğim tek şey hava araçları olduğundan mütevellit herkesi kıyıya geçirme sorumluluğunu da ben almıştım. Geçtim kokpite. Helikopterin geri kalan 6 koltuğuna da zavallı kurbanlar bindi. Neyse efendim kaldırdık helikopteri, gidiyoruz. Lâkin karşıdan Tranquality, F16'yı altına çekmiş bize mermi saydırarak üstümüze geliyor. Mermilerden kurtulayım derken önce helikopteri 360 derece döndürüyorum. Sonra toparlamak zor oluyor, yalpalamaya başlıyoruz. Yolcular panikte. Helikopter iyice yoldan çıkınca, "PİLOT ATLADI! PİLOT ATLADI!" gibi çığlıklar geliyor yan masadan. Bunun üzerine herkes helikopterden atlıyor, bazıları paraşüt tuşunu bilmediğinden, deniz beton etkisi yapıyor.

---HİKAYENİN BİLİNMEYEN DEVAMI---

Sanılanın aksine ben helikopterden atlamamıştım. Son ana kadar helikopterde kaldım, yere bir kaç feet kala ben de atlamak zorunda kaldım. Paraşütü açtım, yere indim, bir oh çektim ve o helikopter benim kafama indi.

yapılan toplu fotoğraf çekiminde, sezona yeni başlamış futbolcular gibi dizilen insanlara *"hadi Meksika dalgası"* diyerek sokağın ortasında Meksika dalgası yaptırıp, yoldan geçenlerin tuhaf bakışlarına maruz kaldıktan sonra başladık Sapphire Summer Games'in Ankara ayağına. Oyunlarla, hediyelerle ve sınırsız eğlenceyle dolu geçen 2 gün boyunca CS, Quake, PES, NFS ve diğer tüm oyunlarla zamanın nasıl geçtiğini anlamadan Pazar akşamına geldik. Ama gitmeden bir afacanlık yapmam lazımdı… Köşedeki bilgisayara takılı duran Guitar Hero gitarına baktım ve ağzımdan istemsizce şu sözler çıktı: *"Haydin Guitar Hero-oooo!"* Etkinlik sonunda Halil Can Aktuna portakalı tutturarak (oyunun zorluk ayarını azıcık arttırdık izlerken gülmek için, parçayı çalarken de basması en zor tuş olan turuncu tuşa zamanında basabilmenin adını da *"portakalı tutturmak"* koyduk) Sapphire CD kutusu, Savran Dönmez de gösterdiği üstün çabadan dolayı bol hıyarlı salata kazandı. Ben de hayatım boyunca karşıma çıkan en absürd oyun oynama ve izleme şeklini gördüm :)

Ankara dönüşünde, meşakkatli işler bekliyordu beni İstanbul'da. Önümüzde büyük ödüllü, büyük bir Counter-Strike turnuvası vardı. 2 hafta boyunca devam edecek olan turnuvada 6 Eylül'de ilk turları, 14 Eylül'de ise sonraki turları ve finali gerçekleştirecektik. Turnuvadan çok LAN Party havasında geçen ilk haftada her şey o kadar güzel ve sorunsuzdu ki planımızda biraz ileri gittik. İkinci hafta ise artık işler biraz ciddiye binmişti takımlar için. Eeee işin ucunda Sapphire ATI HD 4870 vardı. Takımların heyecanları gözlerinden okunuyordu. Hepsi monitörlerine kitlenmiş, maçı kazanmak için karşı takımın yapacağı en ufak hatayı bekliyorlardı. Kaybedenler finalindeki United Gamers ve [GNT] maçını United Gamers, kazananlar finalindeki Dark Passage ve [GNT] maçını da Dark Passage kazanarak finale çıkmaya hak kazandılar. Finale geldiğimizde tüm nefesler tutulmuş, alt kattaki projeksiyonun başında maçın başlamasını bekleyen heyecanlı bir kalabalık birikmişti. Oldukça çekişmeli geçen maçın sonunda Dark Passage, 16-4'lük skorla turnuva birincisi olmaya hak kazandı. Böylece turnuva sonunda Dark Passage birinci olarak 5 adet *Sapphire ATI HD 4870* ve *5 adet Nova mousepad*, United Gamers ikinci olarak 5 adet *Sapphire ATI HD 4850*, [GNT] ise üçüncü olarak 5 adet *Logitech G5* mouse sahibi oldu.

Bundan 3 ay önce bu etkinliğe başlarken amaçlarımızdan biri de Cuma akşamı "haftasonu ne yapsak" diye düşünen insanların aklına ilk olarak "Sapphire Summer Games'e gidelim" fikrinin gelmesini sağlamaktı. Sapphire Summer Games forumunda; *"Bugün Cumartesi, gönlüm kaldı Adeks'te. O sınırsız geyiklerimizde, gece yarısı oyunlar bittiğinde sucuk ekmek yediğimiz büfede..."* cümlesini okuduğumda yukarıda ilk paragrafta bahsettiğim duyguları yaşayan tek kişinin ben olmadığını anladım. Benim gibi hisseden, yaz oyunlarını sahiplenen, 12 hafta boyunca bizleri yalnız bırakmayan herkese bir kez daha teşekkürler.



FARUK YILDIZ GÖZÜYLE SAPPHiRE SG

Ağustos'un son günü güzel bir akşamda Oyungezer ekibi Ankara'ya misafir olurken biz de onlara misafir olduk. Ankara'da seçilebilecek en güzel mekanlardan biri olan Chatlak İnternet Cafe'de, daha önce forumlardan ve online oyunlardan takma adlarıyla tanıdığımız insanlarla tanışıp aynı mekanda aynı oyunları oynama fırsatına eriştik. Damla'nın yaratıcı fotoğraf fikirleriyle hem OGZ hem de Trgamer ekibinin baş belası Ali'nin organizasyondaki katkıları azımsanamaz.

Organizasyonun en büyük hatasıysa kuşkusuz Ali'nin Guitar Hero'yu yanında getirmesiydi. Özellikle ben bu şarkıyı elektrikle deli gibi çalıyorum diye eline ilk defa gitarı alan ve yanımda sinir krizlerine tutulan arkadaşı birbirinden güzel oyunlarda yaptığımız turnuvalardaki başarısızlığımın birinci nedeni olarak ilan etmek istiyorum. Uçuşan Bad Company el bombaları ve güzel Sapphire hediyeleriyle yaza güzel bir veda için o an Ankara'da yapılabilecek en güzel şeylerden biriydi bu. Damla ve Ali'ye davetleri ve ilgileri için teşekkürlerimizi sunuyoruz.

-Faruk Yıldız (Trgamer.com)

LOG-OUT

DİSNEY'İN HARİKA(!) DÜNYASI

"Şu anda saat gecenin 4'ü… Az önce kızımın odasına girdim (oyun içindeki MonkeyRulz'dur). Ağlıyordu… Ağlıyordu çünkü Virtual Magical Kingdom'ın kapanacağını yeni öğrendik. Oyundaki tüm arkadaşlarını bir anda kaybedeceğini öğrenmek, ufak kızımı üzüntüden hıçkıra hıçkıra ağlatıyor…"

Aslında Virtual Magical Kingdom, Disney'in 50. yılını kutlamak açtığı bir oyun dünyasıydı. Cıvıl cıvıl renkli, Disney karakterleriyle dolu oyun, küçük çocukların rahatlıkla girip arkadaşlık kurabildiği bir ortam sağlamıştı. Bu yüzden hızla popülerleşti. Özellikle ağır hasta olan veya sakatlığı yüzünden hareket edemeyen çocukların neşelerine kavuştuğu ve bu sayede büyük ölçüde tedavilerine katkıda bulunan tek dünya haline gelmişti.

Ancak sorun şuydu ki, Disney VMK'yı sadece 18 aylığına açmıştı. Oyunun ne kadar popüler olduğunu gördükleri zaman bu süreyi biraz daha uzattılar. 3. yılın sonunda da, oyun dünyasını kapatmaları gerektiğini, ama yeni sanal dünyalara 100 milyon dolar yatıracaklarını açıklayarak yüreklere su serptiler (!). Bu suyun hangi yüreklere serpildiği tartışılır … Hayattaki tek neşesi bu VMK'daki arkadaşlarıyla oynamak olan yüzbinlerce küçük çocuğun yüreğine olmadığı kesin.

"Buradaki arkadaşlarım olmadan yaşayamam" diyordu 11 yaşındaki omur kası erimesi hastası Madison Green *"Burayı çok seviyorum çünkü burada yürüyebiliyor, konuşabiliyor, dans edebiliyor ve arkadaşlarımla dama oynayabiliyorum. Ve kimse bana tuhaf tuhaf bakmıyor."*

Birden forumlar binlerce kızgın ve acılı ebeveynin mesajlarıyla doldu. Çocuklarının bir devasa online oyunda fazla zaman geçirmesinden şikayetçi değillerdi. Virtual Magical Kingdom'ın "daha çok para getirecek yeni oyunlar" yapılabilmesi için kapatılmasına, yani bir DVO'nun kapanmasına ateş püsküren binlerce ebeveynin mesajlarıyla doldu forumlar.

Oyunu kurtarmak için www.savevmktoday.com adlı bir sitede imza kampanyası başlatan bir baba tüm anne babaların hissini özetliyordu aslında: *"…Lütfen Disney… Size yalvarıyoruz kararınızı yeniden gözden geçirmeniz için. Çocuk büyük bu kadar insanın dileklerini duyun ve çocuklarımızın yaşamasına izin verin! "*

Tüm dilek ve ricalara rağmen, 21 Mayıs 2008'de Disney Virtual Magical Kingdom'ı kapattı. Walt Disney mezarında ters dönmüştür herhalde.





YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BEZGİN BEKİR GİBİ, TIPKI BİR HIMBIL GİBİ OFİSTE OTURURKEN KURYELER YIĞILDI KAPIMIZA. MEĞERSE SİPARİŞ ETTİĞİMİZ YENİ OYUNLAR GELMİŞ. EH NE YAPALIM, HEPSİNİ SIRADAN OYNAYACAĞIZ ARTIK. BİZ SİZİN İÇİN VARIZ BURADA.

FPS *(First Person Shooter)*



CRYSIS WARHEAD
PC

Crysis'i nasıl bilirdiniz? Bilememiş olanların sayısı oldukça fazladır elbet, en azından olması gerektiği gibi oynayamamış olanların... Ama Warhead tüm bunları değiştiriyor. Bu muhteşem ek görev paketinde ortalama bir PC'de oyunun performansı yükselmiş, yapay zeka iyileştirilmiş, 8 saatlik yeni bir yan görev eklenmiş ve inanması güç ama, grafikler de daha da iyileştirilmiş. Crysis Wars adlı çok oyunculu mod da yanında bedava geliyor ve Crysis 2007'ye olduğu gibi 2008'de de FPS krallığını ilan ediyor.

Yeni

STALKER: CLEAR SKY
PC
İlk STALKER'ın en büyük kozu olan "bilinmezle karşılaşacak olma" hissi biraz azalmış olsa da, atmosferi hala taş gibi sağlam. Yeni grafik efektleriyle ve hikayesiyle, oynanmaya değer.

Call of Duty 4: Modern Warfare
PC, PS3, 360
Tek kişilik bölümleri kaç kere bitirdik Allah bilir... Multiplayer ortamlardaki popülerliği ise daha yıllarca eskimeyecek gibi görünüyor.

Battlefield 2
PC
Savaş atmosferini damardan hissetmek istiyorsanız, BF2 hala ortamın kralı. Onu manyakça bir gerçekliğe kavuşturan *Project Reality* moduyla birlikte oynamanızı tavsiye ederi

Bioshock
PC, 360
Maddiyat ve bilim her şeye çare olabilir mi? Bioshock bu derin sorunun cevabını, oynayanı alıp denizin yüzlerce metre altına götürerek veren, muhteşem bir FPS.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

Alien vs Predator 2
PC
Korkudan oynayamayacağınız bir FPS ister misiniz? En azından Marine olarak oynadığınız bölümler boyunca, ömrünüzden ömür çalacak bir klasik AvP 2.

STRATEJİ



SPORE
PC

Spore'u strateji türünden tavsiye etsek mi etmesek mi diye uzun uzun düşündük "17 saniye kadar". Çünkü oyunun her aşamasının o kadar farklı bir havası ve oynanışı var ki... Ama oyunun kendini bulduğu ve tüm seçeneklerin önünüzde açıldığı uzay aşamasında ne kadar stratejik düşünmek gerektiği, kaynak yönetimine göstermeniz gereken özen, kimle ittifak yapıp kimi düşman edineceğinize karar vermenizin gerektiğini hatırlayınca "evet!" dedik "Spore'u strateji olarak kabul edebiliriz!"

Galactic Civ. 2: Twilight of Arnor
PC
Dikkat! Bu oyun ömrünüzü çürütebilir! Amiga döneminin "uzay stratejisi" ekolünden geliyorsanız hele, hemen şimdi kaçın kurtarın kendinizi...

Sins of a Solar Empire
PC
Sins, öğrendikçe içine çekildiğiniz bir strateji oyunu. Kopya koruması içermemesine rağmen 500.000 adet satması, kalitesinin göstergesi.

World in Conflict
PC
Son yılların en iyi strateji oyunlarından birisi olan World in Conflict'te birimler üretilirken bekleme derdinden kurtuluyorsunuz. Hiç nefes alamadığınız durumlar olacak.

Company of Heroes: Opposing Fronts
PC
CoH'a değişken hava koşulları, iki yeni savaş birliği, gelişmiş fizik ve yapay zeka getiren Opposing Fronts paketi, aynı zamanda çalışmak için ilk oyuna gerek de duymuyor.

Supreme Commander: Forged Alliance
PC
Supreme Commander son yılların en yenilikçi, en çok kafa patlatan stratejisiydi. Ek görev paketi Forged Alliance'ı Supreme Commander'ı sevenler bu yüzden kaçırmamalı.

Medieval 2 Total War Kingdoms
PC
75 saatten fazla oynanışıyla bir ek görev paketinden çok tam bir oyun Kingdoms. Orijinal Medieval 2 ile birlikte edinirseniz, sizi birkaç ay dünya üzerinde göremeyebiliriz.

AKSİYON



STAR WARS: FORCE UNLEASHED
PSP, PS2, Wii, 360, PS3

O kadar uzun zamandır bekliyorduk ki, Kaan'ın hışmına uğrama pahasına burada da iki kelime edelim istedik... Herşeye rağmen, yukarıdaki konsol sıralamasında alınıp oynanası bir oyun olmuş. Ama oyun henüz bitmemiş, daha üstünde 6-7 ay çalışılması gerektiği her halinden belli oluyor. Hikayecilik konusundada, artık George Lucas'ın artık emekli olması gerektiğini, çünkü bunadığının göstergesi Force Unleashed. Güzelim saga'nın içine etti Star Wars isimli yaptığı her yeni şeyle.

Yeni

Rock Band 2
360
Ne PS3'e çıktı, ne de Evropa'da bulunabiliyor. Ama cabbar muhabirimiz Göktuğ ABD'de oyunu edindi ve... Bir daha kendisinden haber alınamadı.

Soul Calibur 4
PS3, 360
Namco yine yapacağını yaptı; yani tüm zamanların en iyi 3D dövüş oyununu. Hayalinizdeki dövüşçüyü yaptıktan sonra, bir de Yoda'ya veya Vader'a karşı dövüşebilmek, hepimizin hayali.

Ninja Gaiden 2
360
Ninja Gaiden sizi terletecek, üzüp ağlatacak ve hepsinin üstüne ne kadar yeteneksiz olduğunuzu hissettirerek sizinle dalga geçecek. Ama yine de onu seveceksiniz.

Grand Theft Auto 4
PS3, 360
Muhteşem hikayesi, inanılmaz genişlikteki oyun dünyası, aksiyon sahneleri ve daha 1-2 yıl oynamanızı sağlayacak multiplayer'ıyla, 2008'in en iyi oyunlarından birisi.

Shadow of Colossus
PS2
Playstation 2'nin son oyunlarından Colossus, muhteşem atmosferi ve öldürürken masumiyetlerine ağlayacağınız devasa yaratıklarıyla, benzersiz bir oyun.

Devil May Cry 4
PC, PS3, 360
Devil May Cry 4 , il oyundan sonra serinin en oynamaya değer oyunu olmuş. Dante ve Nero'yla karizması tavan yapıyor. PC'ye de çok güzel uyarlanmış doğrusu

HERKESİN BEĞENDİĞİ AMA KİMSENİN ALMADIĞI 5 OYUN

1. **BEYOND GOOD & EVIL** — *Allah'tan yapımcısı Michael abi Ubisoft'u ikna etti de ikincisi yapılıyor.*
2. **PSYCHONAUTS** — *Ama bu oyunun yapımcısı malesef çok kırıldı. Tim abi, affet bizi!*
3. **UNDYING** — *Bunun yapımcısı ise battı... Clive abi hala hikayelerini yazıyor ama...*
4. **SANITARIUM** — *Ah ulan ah! Hayatta olsalardı White Wolf oyunu yapacaklardı.*
5. **OKAMI** — *Bunu yapanlar hayatta, ama isim değiştirdiler. Murtaza oldu isimleri.*

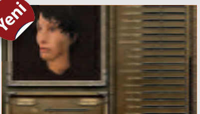
KAİNATIN EN SÜPER BİLGİSAYAR DÜKKANLARI (Süper Nostaljik 5'lik liste)

1. **JOY BİLGİSAYAR** — *Oğuz abiiii! Nerdesin? Hala Amiga'lara modifiye çekiyor musun?*
2. **KAMER BİLGİSAYAR** — *Beşiktaş'ın en uğrak yeri, Gameshow ve FRP Magic'in ana vatanıydı.*
3. **UFO BİLGİSAYAR** — *İlginç bir şekilde iki hanım sahibiydi buranın.*
4. **PENCOM BİLGİSAYAR** — *Sinan'ın özel isteği... "Pencom amca, hala hayatta mısın? Yürümeli mi?"*
5. **ZOMBİ BİLGİSAYAR** — *Şahsen tanışmasak da Kadıköy'ün en popüler mekanlarındandı.*

"YA Bİ OYUN VARDI, NE OLDU O?" DİYE MERAK EDİLEN, SERİ OLAMAMIŞ OYUNLAR

1. **ULTIMA ONLINE** — *Bir sürü eklentisi çıktı ama devamı gelemedi. Yine de hala oynanır.*
2. **SHADOW WARRIOR** — *Nükleer roket, katana ve sizi vuramayınca intihar eden düşmanlar...*
3. **SANITARIUM** — *Paraya kıymaz, oyunu almazsanız devamı da gelmez tabii!*
4. **REDNECK RAMPAGE** — *Ya galiba bunun ikincisi yapılmıştı da, onun devamı mı gelmedi?*
5. **DUKE NUKEM** — *Buradaki 3 oyunun Duke Nukem motoru kullandığını biliyormuydunuz?*

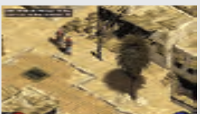
RYO (Rol Yapma Oyunu)



Yeni

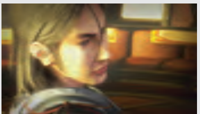
Mount & Blade
PC

%80'in üzerinde dünya not ortalamasıyla, Türk oyun yapımcılığının ilk başarı hikayesi olmaya aday M&B. Türkçe versiyonu da yolda!



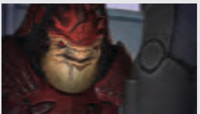
Diablo 2: Lord of Destruction
PC

İnanabiliyor musunuz? Diablo 3 duyurulduğu anda, Diablo 2 satışları yeniden patladı ve Top10'a yerleşti. Eh, bize de eski dostumuzu yeniden oynamaya başlamak kaldı.



Lost Odyssey
360

Final Fantaaaasy'lerin yapımcı ekibinden ayrılanların yeni oyunu Lost Odyssey, bir RYO'dan öte, tam bir sanat eseri olmuş. Hikayesi itibariyle Planescape Torment'i sevenlerin ilgisini çekecektir.



Mass Effect
PC, 360

Mass Effect, has bir RYO değil, karakterinizi geliştirme imkanı veren bir aksiyon-RYO kırması. Onu böyle kabul ederseniz, çok iyi bir oyun deneyimine hazırsınız demektir.



The Witcher
PC

Neverwinter Nights'ın motoruyla inanılmaz bir RYO oyunu yapmış Polonya'lılar. Bazı teknik aksaklıklarına rağmen, müthiş hikayesi için mutlaka oynanmalı!

DVO (Devasa Online)

Yeni

Warhammer Online
PC

Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan Warhammer Online, WoW'a karşı durabilecek gibi görünüyor. Bakalım zaman ne gösterecek.

Age of Conan
PC

Dünyanın ilk "Yetişkin" devasa online'ı olarak, yıllardır beklediğimiz bir oyun Age of Conan. Yeni nesil grafikleri ve oynanış tarzıyla, WoW'dan kaçmak için ideal bir dünya olmuş diyebiliriz.

Tabula Rasa
PC

Ultima Online'ın yapımcısı Richard Garriott'un 6 yıldır üstünde çalıştığı projesi TR, shooter'la DVO'yu harmanlayan yapısıyla benzersiz.

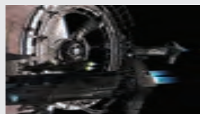
WoW Burning Crusade
PC

Birçok oyuncu çoktan 70. level sınırına dayanmış olsa da, World of Warcraft'ın Burning Crusade eklentisini hala tavsiye ediyoruz. 11 milyon nüfuslu Wowistan halkı yanılıyor olamaz!

LotR: Shadows of Angmar
PC

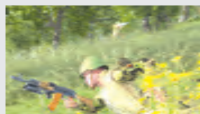
Kitaplarla paralellik taşıması bir artı. İlginç özellikleriyle, WoW'a benzer bir oyun arayanlara yönelik bir DVO. Sürekli çıkan bedava "book" eklentileriyle yenilenen oyunu tavsiye ederiz..

SİMULASYON



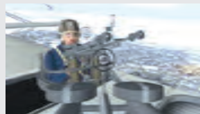
X3: Reunion
PC

Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile, sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



ArmA: Armed Assault
PC

Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simulasyon-cular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



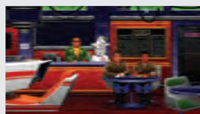
IL-2 Sturmovik: 1946
PC

Simulasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simulasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC

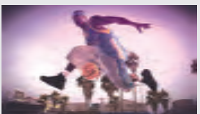
Her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gerekir. Ustaları gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Wing Commander
PC

Arada bir gerçekten anlam ifade eden ama çoook eski oyunları da yad etmek gerek (DOSBox sağolsun). Uzay boşluğunun tadına ilk baktığımız oyun olarak, yüreğimizdeki yeri asla değişmeyecek.

SPOR



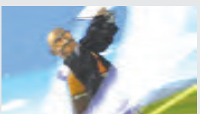
NBA Street Homecourt
PS3, 360

Bu yıl hem NBA Live, hem de NBA 2K iyi çıkmayınca, onların artistik kuzeni Homecourt'u tavsiye edelim dedik. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.



Virtua Tennis 3
PC, PS3, PSP, 360

Üzerinize gelen dev topları geri fırlatmak gibi fantastik bölümleri de, ustalarla karşılaştığınız turnuva ortamı da olan, en iyi tenis oyunlarından birisi. Diğeri de TopSpin, zaten kaç taneler ki?



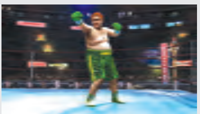
Everybody's Golf
PS2, PSP

Tiger Woods'u boşverin, farklı ve eğlenceli bir golf oyunu arıyorsanız, EG'den daha iyisini bulamazsınız. Kullanım kolaylığı ve eğlencesiyle, birkaç arkadaş bir araya gelince bırakamamanız olası.



Wii Sports
Wii

Ailenizi sizden kapacak bir oyun. Tenisi oynayıp da bırakabilen olmadı henüz. Boks maçlarının ekrandan yandaki hasma dönmesi de olmamış bir şey değil... Wii alınca yanında bedava geliyor.



Fight Night Round 3
PS2, PS3, 360

"Dün gece ağzını yüzünü kırdım sevdiceğin" [slow] adlı bu oyunumuz, yeni nesil konsollarda görebileceğiniz en güzel insanlara sahiptir. Bu güzel insanlar birbirini arı gibi sokar.

MACERA

Dracula Origin
PC

Bram Stoker'ın orijinal Dracula'sının başarılı bir uyarlaması olan Origin, yetişkinlere yönelik az sayıda macera oyunundan birisi.

Sam and Max: Season 2
PC

Her biri 3'er saatten, toplam 15 saat boyunca aralıksız, durmadan güleceğiniz bir adventure ister misiniz? Ah, tam yerine geldiniz, bizimkilerin ikinci sezonu da yeni bitmişti.

Culpa Innata
PC

Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.

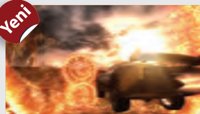
Call of Cthulhu
PC

Yoğun adventure soslu bir oyun olarak CoC, korku türünde benzersiz. Fazlasıyla uzatılmış bazı bölümlerini saymazsak, başından sonuna oynanır. Alternatif sonu da mutlaka bulup izlemelisiniz.

Full Throttle
PC

İsmi görünce yüreğiniz hopladı değil mi? Son güzel LucasArts adventure'larından birisiydi Full Throttle. İkincisini duyurup iptal etmek niye ey Lucas?

YARIŞ



Yeni

Flatout Ultimate Carnage
PC, 360

8000! FUC'da ekranda aynı anda patlayan, zıplayan, ön camdan içeri girmeye çalışan nesnelerin sayısı işte bu. Daha fazla söze gerek var mı?



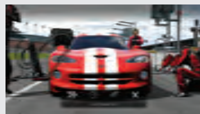
Race Driver GRID
PC, PS3, 360

Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz, artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantazinizi yaşayabileceğiniz, her yarışseveri saracak kadar iyi bir oyun.



Trackmania Nations Forever
PC

Eşi hiç benzeri olmayan Trackmania Nations'ın ikincisi olan Forever, online bir çılgınlık haline geldi! Süper hızlı, süper eğlenceli, hem de bedava... Daha ne isteyebilirsiniz ki?



Gran Turismo 5 Prologue
PS3

Prologue'u böyleyse, kendisi nasıl olacak kimbilir dedirten, bu yıl boyunca görebileceğiniz en iyi yarış oyunlarından birisi olduğu şimdiden belli olan bir oyun.



Burnout Paradise
PS3, 360

Tek kişilik kısmını es geçip direk online oynamaya başlamanız gereken Paradise'ta düzgün, tek kişilik Crash yarışlarının olmayışı büyük bir ayıp, ama online event'ler 350 çeşit! Çarp çarp kudur.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Crysis Warhead



Mount & Blade

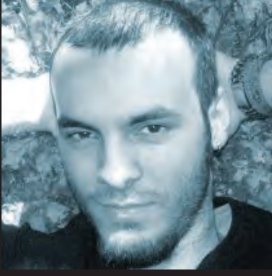


Spore

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Elbette bir gün gelecek, Duke Nukem çıkacak... Diablo 3 hatıra olacak, Half Life 3 bitecek... Ama bu liste daima oyunlarla ve bekleyiş heyecanıyla dolu olacak.

EKİM	
BioShock	PS3
Command & Conquer: Red Alert 3	PC, 360
Dead Space	PC, PS3, 360
Fable 2	360
Fallout 3	PC, PS3, 360
Far Cry 2	PC, PS3, 360
FIFA 09	PC, PS3, 360, PS2, Wii, DS, PSP
Fracture	PS3, 360
Left 4 Dead	PC, 360
Legendary	PC, PS3, 360
LEGO Batman: The Videogame	PC, PS3, 360, PS2, Wii, DS, PSP
LittleBigPlanet	PS3
Lord of the Rings: Conquest	PC, PS3, 360, DS
Midnight Club: Los Angeles	PS3, 360
NBA 2K9	PS3, 360, PS2
NBA Live 09	PS3, 360, PS2, Wii, PSP
Pro Evolution Soccer 2009	PC, PS3, 360, PS2, PSP
Quantum of Solace: The Game	PC, PS3, 360, PS2, Wii, DS
Saint's Row 2	PC, PS3, 360
Silent Hill: Homecoming	PC, PS3, 360
KASIM	
Call of Duty: World at War	PC, PS3, 360, Wii, DS
Cryostasis: Sleep of Reason	PC
Gears of War 2	360
Grand Theft Auto IV	PC
Guitar Hero: World Tour	PS3, 360, PS2, Wii
Men of War	PC
Mortal Kombat vs. DC Universe	PS3, 360
MotorStorm: Pacific Rift	PS3
Naruto: Ultimate Ninja Storm	PS3
Need for Speed Undercover	PC, PS3, 360, PS2, Wii, DS, PSP
Resistance 2	PS3
Sonic Unleashed	PS3, 360, Wii, PS2
Tomb Raider: Underworld	PC, PS3, 360, PS2, Wii, DS
World of WarCraft: Wrath of the Lich King	PC
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	PS3, 360, Wii, PS2, DS, PSP



...ve yağmur yağmaya başlamıştı

Sonunda kuraklıktan kurtuluyoruz işte. Bu aydan itibaren nefis oyunlar arka arkaya çıkmaya başlayacak ve biz 'uff be ay ne yazsak Oyun Canavarına' diye değil, 'uff hangisini seçsek acaba, bu da çok güzel, ama şu da tam yazılası!' diye düşünmeye başlayacağız bir kez daha. Zaten havalar da serinlemeye başladı, evde oyun oynamaya daha çok vakit bulabileceğiz. İşte bir de zamanımız kısıtlı olmasa da çok fazla seçim yapmak zorunda kalmasak ne kadar harika olurdu değil mi?

Düşünüyorum da eskiden mi daha kayıtsızmışım, yoksa şimdilerde günler mi kısaldı, resmen farklı oyunlar için zaman ayıramıyorum. Halbuki sırf yeni çıkan oyunlar değil, eskiden bitirdiklerim arasında da tekrar tekrar oynamak istediğim tonla oyun var. Ama büyük bir hevesle beklediğim bir oyun çıktığında bile bazen elim resmen gitmiyor çalıştırmaya. İşte bu hafta isteksizlik ve zamansızlık döngüsünden çıkıp *The Witcher Enhanced Edition*'ı ziyaret etmem lazım. Yeter artık zaten, Spore ile haddinden fazla haşır neşir olduk; yaratık yarat, uzaya çık nereye kadar. Ama hazır Spore ile bolca zaman öldürmüşken tecrübelerimizi yazmayı da unutmadık elbette, böylesine serbest bir oyunda gözünüzden kaçmış olabilecek birkaç şey yakalamış bile olabiliriz. E o zaman size iyi yaratık tasarımları dileyip kaçayım bu ay da, zaman ayırmam gereken oyunlar beni bekliyor.

-Eser Güven



SAVAŞMA SEVİŞ, ÜRE, UZUV EKLE, ŞEHİR YAP, UZAYA ÇIK, ÖYLE SAVAŞ- ESER GÜVEN

Evrenin paleti elimizde, tuvali karşımızda… Dilediğimiz gibi boyamakta özgürüz. Ancak Spore'un amaçsız bir oyun olduğunu düşünüyorsanız yanılıyorsunuz, oyunun her aşamasında dikkat etmeniz gereken ve sonuçta elinize geçecek imkanları kökten değiştiren pek çok unsur var. Bunlardan bazılarını biliyorsunuz, bazılarını ise gözden kaçırdınız. İşte amacımız o gözden kaçırmış olabileceklerinizi size fark ettirmek.

BİRİNCİ AŞAMA: HÜCRE

Tasarım İpuçları

Eğer bitki yemek istiyorsanız Filter Mouth, diğer hücrelerle savaşıp onları yemek istiyorsanız Jaw, kendinizden küçük hücreleri yutmak istiyorsanız Proboscis seçmelisiniz. İsterseniz üç ağzı birden kullanıp kendinize tam bir aç canavar da yaratabilirsiniz. Yiyeceklere daha rahat ulaşmak için ağızları hücrenizin ön kısmını yerleştirmeyi tercih edin.

Yaratığınıza kaç tane göz eklerseniz ekleyin görüş alanınız sabit kalacaktır, dolayısıyla eğer estetik kaygıların dışında bir amacınız yoksa yaratığınızın DNA puanlarını boşu boşuna gözler için harcamayın. Hem ne o öyle, nazar boncuğu yaratığı gibi…

Yaratığınıza mutlaka bir tane zehir kesesi ekleyin, böylece diğer yaratıkların zehir saldırılarından etkilenmeyeceksiniz. Aynı şekilde elektrik kesesi de eklerseniz diğer yaratıkların elektrik saldırılarına karşı bağışıklık kazanırsınız, e tabii onlar da sizin saldırılarınıza karşı.

Yiyecekler ve Siz

Her tür ağızla her tür yiyeceği yiyemeyeceğimizi öğrendik değil mi? Bir sonraki aşamaya geçene kadar maksimum 65 DNA toplayabileceğinizi hatırlatalım (başlangıçtaki 35 ile birlikte toplam 100 DNA puanınız oluyor).

Yiyecek Türü	DNA Puanı	Ağız Türü
Küçük Yeşil Bitki	1	Filter Mouth, Proboscis
Büyük Yeşil Bitki	1	Filter Mouth, Proboscis
Küçük Et Parçası	1	Jaw
Büyük Et Parçası	*	-
Canlı Yiyecek	1	Proboscis
Yumurta	1	Filter Mouth, Jaw, Proboscis

* Büyük Et Parçalarını yiyebilmek için önce onları Küçük Et Parçalarına ayırmalısınız, bu işlemi Jaw veya Spike ile yapabilirsiniz.

















İKİNCİ AŞAMA: YARATIK

Hareket	Hasar	Süre (sn)	Tekrarı (sn)	Hareket	Hasar	Süre (sn)	Tekrarı (sn)
Tükürük L1	2	6	3	Vuruş L1	3	4,5	0,8
Tükürük L2	3	6	3	Vuruş L2	4,5	4,5	1,1
Tükürük L3	4	6	3	Vuruş L3	6	4,5	1,5
Tükürük L4	5	6	3	Vuruş L4	7,5	4,5	1,9
Tükürük L5	6	6	3	Vuruş L5	9	4,5	2,3
Girişmek L1	1	1,5	12	Isırık L1	1	1,5	-
Girişmek L2	1,5	1,75	12	Isırık L2	1,5	1,5	-
Girişmek L3	2	2	10	Isırık L3	2	1,5	-
Girişmek L4	2,5	2,25	8	Isırık L4	2,5	1,5	-
Girişmek L5	3	2,5	6	Isırık L5	3	1,5	-

Gelin hepimiz dost olalım
Bu aşamada karşılaşacağınız diğer türlerle iki şekilde etkileşime girebiliyorsunuz, ister onlarla sosyalleşmeyi tercih edip dost olabilir, ister saldırarak 'buralar benden sorulur kardeşim' mesajı verebilirsiniz.

Diğer yaratıkları etkilemek için şu basit adımları uygulayın: Etkileşim kurmak istediğiniz yaratığa tıklayın ve ilk olarak şarkı söyleyin (Sing). Karşınızdaki yaratık dört sosyalleşme yeteneğinden birini kullanacaktır: Şarkı söylemek (Singing), dans etmek (Dancing), etkilemek (Charming), poz kesmek (Pose). Aynısını siz de yapıp Sosyallik Göstergesinin dolmasını sağlayın. Göstergenin iki yanı da dolup ortada kesişene kadar bunu tekrarlamaya devam edin. Önemli olan karşınızdakini taklit etmek olacaktır, eğer size poz kesiyorsa hemencecik poz kesmeniz lazım. Eğer beceremezseniz tekrar deneyin ama ikinci kez başarısız olursanız yuvanıza dönmeli ve yaratığınız üzerinde oynamalar yaptıktan sonra tekrar denemelisiniz. Karşınızdaki yaratık büyüdükçe ve daha çok vücut parçasına sahip oldukça, daha fazla yetenek kullanacaktır.

Ya da boş verin, düşman olalım
Hop ısırdım (Bite), küt giriştim (Charge), puu diye tükürdüm (Spit), pat diye vurdum (Strike). İşte bunlar düşmanca bir yaklaşımın yolları sevgili okurlar. Gerçek hayatta yapmayın ama bunları. Bakalım hangi hareket karşınızdaki yaratığa ne kadar zarar veriyor, ne kadar süre içinde tekrar kullanabiliyoruz.

Biraz da vücut parçası toplayalım
Bütün zamanımızı çoluk çocukla ilgilenerek geçirecek halimiz yok elbette, bu aşamadaki en önemli uğraşlarımızdan biri de Altın Kalkanları (Gold Shields) toplamak olacak. Bu kalkanlar sayesinde yepyeni vücut parçalarına sahip olabileceksiniz. Tüm kategorileri göz önüne alırsak toplayabileceğiniz 228 parça bulunuyor. Bu kalkanları iki şekilde elde edebiliyorsunuz. Fosil kalıntılarını kazdığınız zaman kalkan bulacaksınız, fosil ne kadar büyük olursa bulduğunuz parça da o kadar gelişmiş olacaktır. Kalkan elde etmek için kullanabileceğiniz diğer yöntem ise isminde "Alpha" takısı olan yaratıklarla sosyalleşmek veya savaşmak.



Bir grup yaratıkla karşılaştığınızda imlecinizi üzerlerinde dolaştırarak liderlerini, yani "Alpha" yaratığı bulun. Bunlar genelde o gruptaki en büyük yaratıklardır. Bu yaratığı bulduğunuzda diğerlerini görmezden gelebilirsiniz çünkü bu yaratıkla etkileşim kurduğunuzda o tür tüm yaratıklarla da kurmuş sayılıyorsunuz.

E hani DNA puanları?
İyi güzel de, topladığımız vücut parçalarını kullanmak için bolca DNA puanı lazım, parçaların bazılarının maliyeti 250 DNA'ya kadar ulaşıyor. Bu aşamada DNA puanı toplamak için şunları yapabilirsiniz:

* Kemik yığınlarını kurcalamak * Düşman yaratığı yenmek * Diğer bir yaratıkla dost olmak – Düşman türünü ortadan kaldırmak * Diğer bir türle ittifak kurmak * Mini-epik yaratıkla dost olmak * Mini-epik yaratığı yok etmek * Göç sırasında türünüzü takip edip yeni yuvaya ulaşmak * Görevleri tamamlamak.

Epik Yaratıklar
Kocaman, kızgın, uzaktan görseniz bile anında tanıyabileceğiniz bu yaratıklar kendileri gibi kocaman kemik yığınlarını korumaktadır, bu yığınlardan çok güçlü vücut parçaları kazanabilirsiniz. Peki bunlara nasıl yaklaşmalı? Kullanabileceğiniz ilk yöntem gizlice yaklaşıp yığınları araklamak. Bunun için Sneak yeteneğini kullanabilir ya da yaratık arkasını döndüğünde yavaşça yığına yaklaşabilirsiniz. İşinizi bitirince tabana kuvvet kaçmayı unutmayın. İkinci yöntem ise sürü halinde saldırmaktır. Burada yapabileceğiniz en büyük hata sürünüzün desteğini almamak olur çünkü bu yaratıkları tek başınıza indirmeniz mümkün değildir. Uzaktan saldırılarla başlayıp, yüksek seviye saldırı yeteneklerinizi kullanarak bu yaratıkları yenmeniz mümkün olabilir. Baktınız işler kötüye gidiyor, topuklayın.





ÜÇÜNCÜ AŞAMA: KABİLE

Akşama ne pişirsek?
Bu aşamada fark edeceğiniz üzere artık DNA puanının bir önemi yok, onun yerini her zaman geçerli olan yepyeni bir kaynak alıyor: Yiyecek. İster başka bir kabileyle anlaşmaya çalışıyor, ister köyünüzü geliştirmek istiyor olun, bu ticaret yöntemini kullanmak zorunda kalacaksınız.

Bu aşamada toplayabileceğiniz ve tüketebileceğiniz dört cins yiyecek bulunuyor. Bunların tümü de yapacağınız takaslar için eşit değere sahip.

Meyve: Meyveleri çalılıklarda ve kısa ağaçlarda bulabilirsiniz. Etobur yaratıklar meyvelere dokunamazlar bile, o yüzden etobursanız bunu es geçmelisiniz. Meyvelerin kabilenize kazandırdığı puanı arttırmak için meyve toplama yeteneğinizi geliştiren giysileri tercih edin.

Balık: Balık elbette ki suda bulunur, bunları cup cup zıplarken göreceksiniz. Mızrak kullanarak daha hızlı sonuç alabilirsiniz. Her tür yaratık balık tutmaya gidebilir, otobur yaratıklar balık yerine deniz yosunu toplar. Her bir balık tutulabilecek yerde sınırlı sayıda balık vardır, eğer balığa yolladığınız yaratıklar uzun süre geri dönmüyorsa veya zıplayan balıklar görmüyorsanız yuvanıza geri dönün ve balıkların tekrar gelmesini bekleyin.

Et: Etleri yendiğiniz yaratıklardan temin edersiniz ama diğer kabile üyelerinizden et toplayamazsınız. Otobur yaratıklar avlanabilseler de öldürdükleri yaratıkların etlerini toplayamazlar. Ava çıktığınızda yardımcı olması için sağlık ve savaş yeteneklerinizi arttıran giysiler giyin ve balta kullanın.

Yumurta: Yumurta toplamak diğerlerine göre biraz daha uğraştırıcıdır. Önce vahşi bir hayvanı evcilleştirmeli, sonra onu Kabile Kulübesinin arkasındaki yuvaya götürmeli ve yumurtlaması için beklemelisiniz. Bu işlemin ardından kabile üyelerinizi yumurtaları toplamak üzere görevlendirebilirsiniz.

Baltalar elimizde, meşale belimizde
Gerek kendimizi korumak, gerekse dünyayı diğer kabilelere dar etmek için silahlarımızı düzgün seçmeliyiz. Hemen bakalım, elimizde ne gibi seçenekler varmış.

Balta: Baltalar canlılar üzerinde müthiş etkili olmasına rağmen, kulübeler ve eşyalar üzerinde pek kullanışlı değildir. Balta kullandığınız zaman yakındaki herkese zarar veren koni şeklinde bir saldırı yapar, böylece gruplarla savaşırken avantaj sağlarsınız. Özellikle de dönerek yapacağınız saldırılar etraftaki herkese zarar verecektir. Eğer etobur bir yaratıksanız balta sayesinde kendinize yiyecek bulmakta hiç zorluk çekmeyeceksiniz.

Meşale: Meşaleler sayesinde kulübeleri ve eşyaları çabucak yakabilirsiniz, ayrıca yaratıklar üzerinde de etkilidir. Meşalelerin ateş üfleme saldırısı yaratıkları sersemletme özelliğine sahiptir. Bir kabileyle savaşa girdiyseniz meşale taşıyan yaratıklarınızla hemen kulübeye doğru koşun ve burayı ateşe verin. Grubunuz yenilse bile diğer kabilenin işini bitirecektir.

Mızrak: Mızraklar uzaktan saldırılarda oldukça etkili, yakın saldırılarda ise zayıf silahlardır. Köyünüzün etrafında avlanırken mızrak sayesinde vahşi hayvanları daha rahat yakalayabilirsiniz. Düşman köylerine saldırırken de mızrak sayesinde düşman size ulaşamadan önce köyüne ciddi zararlar verebilirsiniz. Ayrıca mızrağın özel saldırısı sayesinde düşmanların yanından hızlıca geçebilir ve fırlatmak için mesafe yaratabilirsiniz.

Bir aşamanın son demleri
Kabile aşamasını tamamlamak için toplam beş kabileyle ya arkadaş olmalısınız ya da onları yok etmelisiniz. Tümüyle arkadaş olmak ya da tümünü yok etmek zorunda değilsiniz, bunun kombinasyonları da sayılacaktır. Eğer tüm yetişkin kabile üyeleriniz ölürse bu aşamayı kaybetmiş olursunuz. Ama elbette bu gerçek bir son değil, en son yaptığınız kayıttan yeniden doğacaksınız. Eğer kayıt tutmayacak kadar tedbirsizseniz kendinizi bu aşamanın başında bulacaksınız.

DÖRDÜNCÜ AŞAMA: MEDENİYET

Kendimize bir araç yaratmamızın zamanı geldi
Medeniyet aşamasının başında kendinize kara aracı yaratmanız gerekir. Daha sonraysa şehirlerinizden birindeki City Hall binası sayesinde hava ve deniz araçları yaratabilirsiniz. Tabii bunun için de önce gerekli koşulu yerine getirmelisiniz.
Her aracın üç özelliği var: Hız, sağlık ve güç. Araç parçalarının çoğu da yine bu üç özelliğe sahiptir ve bu parçalar sayesinde tamamlanmış aracınızın özelliklerini artırmanız mümkündür. Burada dikkat etmeniz gereken unsur, parçaların sahip olduğu özellik değerlerinin doğrudan eklenmiyor olması. Aracınızın bir özellikteki değeri, her bir özelliğin toplam özellik puanları içerisinde sahip olduğu yüzdeyle belirlenir.

Diyelim ki aracınızı yaptığınız parçalarda 20 hız, 10 sağlık, 20 güç puanı bulunuyor. Bu araç 2 hız, 1 sağlık, 1 güç puanı ile yaptığınız bir araçla aynı özelliklere sahip olacaktır çünkü hız %40, sağlık %20 ve güç %40 değerinde olacaktır.

Araç Türü	Maliyeti	Koşul
Kara	1000	En az bir şehriniz olmalıdır
Deniz	1500	Sadece sahildeki şehirlerde yapılabilir
Hava	2000	Dört şehriniz olmalıdır

Hangi araç özelliklerine ağırlık vermeli?
Hız: Hızı yüksek olan araçlar hedeflerine daha çabuk ulaşırlar. Ayrıca başarısızlığa giden savaşlardan daha rahat uzaklaşabilirler ve takipçilerini ekebilirler. Hız artırmak için sağlık ve gücünüzden ödün vereceğinizi düşünürseniz bu yola sıkça başvurmanız gerekebilir. Özellikle ekonomik stratejide mutlaka kullanılması gereken araçlardır çünkü araçlarınız ticaret rotalarında ne kadar hızlıysa o kadar başarılı olursunuz.

Sağlık: Aracınızın sağlığı ne kadar yüksekse düşmana karşı da o kadar dirençli olacaktır. Hasar görmüş araçlarınızı ücretsiz olarak tamir edebildiğini, yok edilen araçları yenilemenin ise pahalı olduğunu düşünürsek sağlığa yatırım yapmanın ne kadar faydalı olduğunu anlayabiliriz. Eğer askeri veya dini bir yaklaşım sergiliyorsanız, ekonomik yaklaşımın aksine araçlarınız sıkça ateş altında kalacaktır, sağlığınızı yüksek tutarak bunun üstesinden gelebilirsiniz. Ancak özellikle de askeri yaklaşıma sahipseniz sağlığı artıracağım diye çok da güçten ödün vermeyin. Düşmanı yok etmeniz daha uzun zaman aldıkça sağlığınızın getirdiği avantaj da kaybolacaktır.

Güç: Güç, aracınızın seçtiğiniz stra-





tejiyi uygulamaktaki yeteneğidir aslında. Askeri araçlar için güç düşman birimlerini ve şehir duvarlarını yıkan ateş gücüdür. Dini araçlar için düşman şehirlerinin dinini ne kadar hızlı biçimde değiştirebileceğini belirler. Ekonomik araçlarda ise ticaret rotasındaki her durakta ne kadar Sporebuck kazanılacağının göstergesidir.

Durum	Filo Sınırı
İlk Baştaki Filo Sınırı	6
Her Bir Ev	+1
Her Bir Büyük Şehir (ilki hariç)	+2
Her Bir Küçük Şehir (ilki hariç)	+1

Hangi bina, nereye	Etkisi
Şehre fabrika yapmak	Mutsuzluk
Eğlence binasının yanına fabrika yapmak	İki kat mutsuzluk
Şehre eğlence binası yapmak	Mutluluk
City Hall yakınına eğlence binası yapmak	İki kat mutluluk
Eğlence binasının yanına ev yapmak	İki kat mutluluk

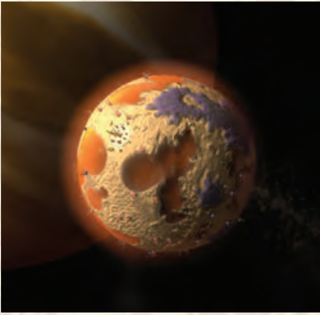
Elbette yapabileceğimiz araçların da bir sınırı olmalı

Elbette olmalı, yoksa yolla yüzlerce aracı düşmanın üzerine, yak, yık, yakışır mı evrimleşmekte olan dünyamıza? İstediğiniz kadar paranız olsun, sınırsız araç yapamazsınız. Filo Sınırı ismi verilen bu sınır medeniyetinizdeki şehirlerin ve evlerin sayısına bağlıdır. Maksimum sahip olabileceğiniz araç sayısı 36'dır. Büyük şehirler 8 araca kadar izin verirken (şehir için 2, evler için 6), küçük şehirler 4 araca (şehir için 1, evler için 3) kadar çıkabilirler. Aynı şekilde sahip olabileceğiniz askeri, ekonomik ve dini araçların sayısı da o dallarda yoğunlaşmış şehirlerinizin ve şehirlerinizdeki evlerinizin sayısına bağlıdır.

Bina yaparken evdeki bulgurdan olmak

Yaptığınız binaları öyle gelişigüzel yerleştirirseniz elinizde mutsuz bir şehirle ortada kalabilirsiniz. Genel bir kural olarak işe City Hall binasının farklı taraflarına Fabrika ve Eğlence binaları yaparak başlayın, sonra da etraflarına evler yaparak fabrikanın olumsuz etkisini azaltın. Şehrinizdekiler ne kadar mutlu olursa o kadar çok kutlama yapacak ve o oranda daha fazla gelir üretecektir. Ayrıca dini strateji kullanan rakiplerinizin mutlu şehirlerinizi ele geçirmesi çok daha zordur. Mutsuz şehirlerde isyanlar çıkabilir, bu da geçici olarak üretimin durmasına yol açarak gelir kaybetmenize neden olur. Bu şehirler dini strateji kullanan rakipleriniz için de kolay lokma olacaktır.

BEŞİNCİ AŞAMA: UZAY



Spore'un Uzay aşaması başlı başına bir oyun. Hücre aşaması ile Yaratık aşaması arasındaki farkın ne büyük olduğunu görmüştük. İşte Uzay aşaması ile zaten karışık olan Medeniyet aşaması arasındaki fark bundan bile büyük. O size kocaman gibi gelen gezegeniniz, keşfetmek üzere olduğunuz evrende yalnızca bir toplu iğne büyüklüğünde. E şimdi bu kadar detay içeren bir aşamayla ilgili çok şey yazacak olursak sayfamız yetmez, onun yerine bu aşamanın en zevkli kısımlarından biri olan Rozet toplamaya değinelim. Bu aşamada görev tamamladıkça rozet kazanacaksınız, aşağıdaki tabloda hangi rozet için hangi koşulu yerine getirmeniz gerektiğini görebilirsiniz. Üçü haricinde tüm rozetlerin beş seviyesi vardır, gereksinim kısmında bu beş seviye için de miktarlar gösterilmiştir.

Rozet	Gereksinim	Rozet	Gereksinim
Split Personality	Kişiliğinizi (1,2,3,4,5) kez değiştirin	Gopher	(5,10,20,40,70) Teslimat görevini tamamlayın
Body Guard	(2,5,10,20,35) arkadaşınızı koruyun	Dance with the Devil	Grox ile müttefik olun
Brain Surgeon	(1,5,10,20,40) yaratığı Kabile aşamasına geçirin	Badge outta Hack	Grox'u yenin
Captain's Badge	Uzay geminizin kaptanı olarak yeteneklerinizi kanıtlayın	Jack Of All Trades	(5,20,50,100,200) Edevat satın alın
Cleaner	(5,10,20,40,70) Temizleme görevini tamamlayın	Joker	Bu rozeti ancak hile yaparak alabilirsiniz
Collector	(3,8,20,50,100) Kalıntı toplayın	Merchant	(500bin, 2milyon, 4milyon, 7milyon, 15milyon) Sporebuck değerinde ticaret yapın
Colonist	(5,20,50,100,200) Koloni binası yerleştirin	Missionista	(5,10,18,30,50) görev tamamlayın
Conquerer	(2,5,10,20,50) gezegen ele geçirin	Planet Artiste	(5,25,75,150,200) Gezegen Şekillendirme aracı kullanın
Diplomat	(1,2,5,10,20) ittifak kurun	Sightseer	(2,10,20,40,70) Kozmik Keşif yapın
Eco Hero	(2,5,10,25,50) ekolojik felaketi önleyin	Terra-Wrangler	(2,5,10,20,40) kez gezegenlerin arazi puanlarını arttırın
Economist	(1,3,6,10,15) Güneş Sistemi satın alın	Trader	(2,5,10,20,40) Ticaret Rotası kurun
Empire	(3,7,13,22,35) Güneş Sistemine yayılın	Traveler	(3,10,20,50,100) İmparatorlukla temas sağlayın
Explorer	(15,50,100,250,500) Güneş Sistemini dolaşın	Warmonger	(1,3,6,10,15) savaş başlatın
Frequent Flyer	(50,150,400,800,1500) Güneş Sistemi arasında uçun	Wonderland Wonderer	(1,2,4,7,12) Hikaye Gezegeni keşfedin
Golden Touch	(500bin, 1milyon, 2.5milyon, 5milyon, 10milyon) Sporebuck toplayın	Zoologist	(3,10,20,40,70) Ekosistem doldurun

OYUNBOZAN

OYUNUN VİTAMİNİ KABUĞUNDADIR... HİLE YAPARSANIZ KAÇAR



PC

SPORE

Aşağıdaki hileleri **Ctrl + Shift + C** tuşuna basarak açacağınız konsola yazın ve Enter'a basarak hileyi aktifleştirin.

DNA ekler: **addDNA**
Serbest kamera moduna geçer: **freeCam**
Hareketi açıklar ve komutun ne işe yaradığını anlatır: **help** (komut)
Tüm ipuçlarını oyundan kaldırır: **killallhints**
Civilization ve Spaces bölümlerinde paranızı yükseltir: **moreMoney**
Azalan sağlık tekrar dolar: **refillMotives**
Saati ayarlar: **SetTime** (saat, dakika)
Süper silahları açar: **unlockSuperWeapons**
Space modunda creation tool'u açar veya tekrar şarj eder: **spaceCreate**
Oyuna yağlı boya efekti verir: sytleFilter: **-oilPaint**
Oyunu siyah-beyaz olarak oynamak: **styleFilter –filmNoir**
Görüntü stilini eski haline çevirme: **stylefilter –none**
Bölümleri açmak (ana menüdeyken): **levels –unlock**
Complexity limiti yok: **freedom**

SPACE SIEGE

Hileleri oyun esnasında konsolu açıp yazabilirsiniz.
Tüm yetenekleri verir: **allabilities**
Maksimum envanter: **alldevices**
Tüm silahlar: **allweapons**
Tek vuruşta öldürmek için: **brucesmash**
God mod: **god**
Sağlık dolar: **heal**
Sağlık paketi verir (X kadar): **healthpacks X**
Oyuncuyu otomatikman öldürür: **killplayer**
Uzay kıyafeti verir: **onesmallstepforman**
Yetenek ağacını yeniler: **resetskills**
X kadar yetenek puanı verir: **skillpoints X**

MOUNT & BLADE

1,000 tecrübe puanı: Karakter seçme ekranında CTRL + X'e aynı anda basın.
Yapay zeka sizin için dövüşür: Dövüş sırasında Ctrl + F5'e aynı anda basın.
Tam sağlık: Dövüş sırasında Ctrl + F4'e aynı anda basın.
Tüm grupları görün: Harita ekranında Ctrl + T'ye aynı anda basın.

BIONIC COMMANDO REARMED

Hileyi yapabilmeniz için ya bir Xbox360 gamepad'ine sahip olmanız lazım ya da normal gamepad'inizi Xbox360'daki gibi konfigüre etmeniz gerekiyor.
Arron Sedillo kapışma odası: Challenge Room menüsünde Press Start ekranında Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, LB, RB, Y, Y, A, A, Start tuşlarına basın.
EuroGamer kapışma odası: Challenge Room menüsünde Press Start ekranında Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, LB, X, LB, X, Y, Start tuşlarına basın.
GamesRadar kapışma odası: Challenge Room menüsünde Press Start ekranında RB, Y, X, X, Yukarı, Aşağı, LB, LB, Yukarı, Aşağı, Start tuşlarına basın.
IGN kapışma odası: Challenge Room menüsünde Press Start ekranındaYukarı, Aşağı, Y, X, X, Y, Aşağı, Yukarı, LB, LB, Start tuşlarına basın.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Ambassador helikopteri: Helicopter Flying görevlerinden Level 3'ü tamamlayın.
Diplomat Heavy Tank: Allied Nations için işaretlenmiş tüm binaları yokedin.
MOAB bombaları: Allied Nations için tüm HVT görevlerini yerine getirin.
Nuclear Bunker Buster: Son sözleşmeli görevi de tamamlayın ve Get Solano Part'yi Eva'dan 1 milyon dolara satın almak için açın.
Not: Bu ipuçları PS3 ve Xbox360 versiyonu için de geçerlidir.

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Bonecracker (Derby) aracı için: Bonecracker Demolition Derby yarışında altın madalya kazanın.
Bullet, Lentus ve Ventura (Race) için: Race Class Stage 2'yi en az bronz madalyayla tamamlayın.
Canyon (Street) için: Canyon Beat The Bomb Race'te altın madalya kazanın.
Crusader (Street) için: Crusader Deathmatch Derby'de altın madalya kazanın.
Flatmobile (Special) için: Flatmobile Beat The Bomb Race'te altın madalya kazanın.
Grinder (Derby) için: Grinder Demolition Derby'de altın madalya kazanın.
Insetta (Race): Insetta Carnage Race'te altın madalya kazanın.

PS3

METAL GEAR SOLID 4

Otacon size Shadow Moses kodunu sorduğunda şu kodları girin. Access Denied ekranı alsanız da bonusları alacaksınız.
100,000DP: **14893**
iPod Şarkısı: **78925** - iPod Şarkısı: **13462**
Aşağıdaki hileler Extras menüsü altındaki Password kısmından aktifleştirilmektedir ama oyunu önceden bir kez herhangi bir zorluk seviyesi altında bitirmeniz gerekmektedir.
(Bazı eşyaları Metal Gear Mk.II ile tanışınca, bazılarını da hemen alabileceksiniz). Daha sonra oyunu Load edin ve yeni bir oyun başlatın.
Gekko adlı iPod şarkısı: **george**
Desperate Chase adlı iPod şarkısı: **thomas**
Midnight Shadow adlı iPod şarkısı: **theodore**
Mobs Alive adlı iPod şarkısı: **abraham**
Mk.23 Handgun silahını açar: **mekakorkkk**
Mosin Nagant'ı açar: **mnsoymsyhn**
Desert Eagle Long Barrel: **deskyhstyl**
1911 Pistol: **1aytmmymhk**
Type 17 Pistol: **jmsotsynrn**
Altair kostümü: **aottrykmyn**



Drebin Facecamo: **dntkkhktmm**
Subsistence Action adlı iPod şarkısı: **mgo2play**
Patriot'u açar: **pkhhnwhsjt**
Scanning Plus S: **skynytktjp**

BATTLEFIELD: BAD COMPANY
Hileleri girebilmek için ilk önce Multiplayer'ı seçin daha sonra da Unlockables'ı.
M60 machine gun: **try4ndrunf0rcov3r**
QBU88 Sniper: **your3mynextt4rget**
Uzi: **cov3r1ngthecorn3r**
Not: Hile Xbox360 versiyonu için de geçerlidir.

XBOX360

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
Kodları Input Code ekranından girebilirsiniz.
General Rahm Kota ile oynayabilmek: **MANDALORE**
Kento kostümünü açar: **WOOKIEE**
Sith kostümünü açar: **HOLOCRON**
Jedi seremoni kostümünü açar: **DANTOOINE**
Sith Stalker armor'unu açar: **KORRIBAN**
Yeni bir kombo açar: **MARAJADE**
Daha fazla hasar verir: **LIGHTSABER**
Tüm Force güçleri açılır ve maksimum hale gelir: **KATARN**
Bari Katarn'ı alet etmeseydiniz bu saçmalığa.

GRAND THEFT AUTO 4
Aşağıdaki telefon numaralarını oyun içindeki cep telefonuna yazmanız gerekli.
Sağlığı, zırhı ve cephaneyi doldurur: **482-555-0100**
Bir demet silah: **486-555-0100**
Aranma seviyesi düşer: **267-555-0100**
Aranma seviyesi artar: **267-555-0150**
Havayı değiştirir: **468-555-0100**
Annihiliator çıkarır: **359-555-0100**
Jetmax yaratır: **938-555-0100**
NRG-900 yaratır: **625-555-0100**
SuperGT çıkarır: **227-555-0168**

ROCK BAND 2
Extras'tan Modify Games'e gelin ve kodları girin. Unutmayın ki hileler Save etmeyi mümkün kılmayacaktır.
K=Kırmızı, S= Sarı, M= Mavi, T= Turuncu
Tüm parçalar açılır: K, S, M, K, K, M, M, K, S, M
Tüm sahneler açılır: M, T, T, M, S, M, T, T, M, S
Stage modu: M, S, K, M, S, K, M, S, K
Awesome Detection: S, M, T, S, M, T, S, M, T
Yeni sahneler sadece: M, M, M, M, S, S, S, S

ROCK BAND
Rock Band ana menüsünde, Press Start yazısı ekrandayken hızlıca
Kırmızı, Sarı, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Mavi, Kırmızı, Sarı, Mavi tuşlarına basın.

Wii

MARIO KART Wii
Star Cup için: Flower Cup ve Mushroom Cup'ta en az üçüncü olun.
Special Cup için: Star Cup'ta en az üçüncü olun.
Leaf Cup: Banana Cup ve Shell Cup'ta en az üçüncü olun.
Lightning Cup: Leaf Cup'ta en az üçüncü olun.
Mirror modu: 150cc'lik tüm kupalar sıralamasında 1. olun.
King Boo: 50cc Star Cup'ı kazanın.
Diddy Kong: retro 50cc kupalarını tamamlayın.
Dry Bones: 10cc Leaf Cup'ı kazanın.
Daisy: 150cc Special Cup'ı kazanın.
Rosalina: Super Mario Galaxy save dosyasına sahip olmalı ve 50 yarış yapmalısınız veya tüm 8 Mirror Mode Cups'ta 1 yıldız alın.

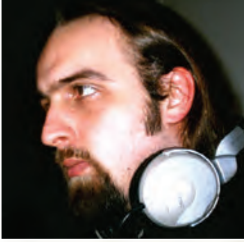
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
Oyun içi Cheats kısmında aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.
Aayla Secura ile oynamak: **AAYLA**
Obi-Wan Kenobi ile oynamak: **BENKENOBI**
Anakin Skywalker ile oynamak: **CHOSENONE**
Hasar almamak: **CORTOSIS**
Tüm komboları maksimum yapar: **COUNTDOOKU**
Jedi Knight ile oynamak: **DANTOOINE**
Drexl Roosh ile oynamak: **DREXLROOSH**
Tüm kostümleri açmak: **GRANDMOFF**
Darth Phobos ile oynamak: **HIDDENFEAR**
Sith Lord ile oynamak: **HOLOCRON**
Proxy ile oynamak: **HOLOGRAM**
Mace Windu ile oynamak: **JEDIMASTER**
Tüm Force Power'lar maksimum olur: **KATARN**
Sith Stalker ile oynamak: **KORRIBAN**
Işın kılıcının gücünü arttırır: **LIGHTSABER**
General Rahm Kota ile oynamak: **MANDALORE**
Mara Jade ile oynamak: **MARAJADE**
Maris Brood ile oynamak: **MARIS BROOD**
Han Solo ile oynamak: **NERFHERDER**
1 milyon Force puanı için: **SPEEDER**
Sınırsız Force Power: **VERGENCE**
Tüm Force Power'ları verir: **TYRANUS**
Not: Hileler oyunun PSP versiyonu için de geçerlidir

PSP

N+
Bonus bölümleri açmak: Oyun içi hile ekranındayken, L ve R tuşlarına basılı tutun ve X, Daire, X, Daire, X, X, Daire tuşuna basın.

WALL-E
Oyun içinden Cheat kısmından hileleri girebilirsiniz.
Wall-E koruyucu gözlük takar: **BOTOFMYSTERY**
Belli mesafede feci şekilde öldürmek: **BOTOFWAR**
Küpler patlayıcı olur: **EXPLOSIVEWORLD**
Karanlık yerler aydınlanır: **GLOWINTHEDARK**
Yollar altınla kaplanır: **GOLDENTRACKS**
Lazer rengine dönüşür: **RAINBOWBLASTER**
Düşmanlar sizi göremez: **STEALHARMOR**

ORGANİZE SANAYİ



GÜÇ KONTROL ALTINDA

Bu ay güçle yeniden tanıştık. Öyle etkiledi ki beni, Organize Sanayi sınırlarında dahi kofti Jedi olarak gezindim durdum. Force Unleashed sağ olsun, ay boyunca üstümden kalkmayan Yıldız Savaşları etkisiyle, atölyedeki işleri Güç'ü kullanarak yapmaya kastırdım. Tornavida ve vidaları masalar arasında Güç'le transfer edebilirken, en büyük başarım bulduğum bir dizüstü MEK'in klavyesini güçle darmadağın etmek oldu. Samsung'un ve Lenovo'nun dizüstü bilgisayarlarıyla gücüme güç katarken, dizüstü piyasasında rekabetin ne kadar kızıştığı ve masaüstü bilgisayarlara nasıl da rakip oluverdikleri hakkında meditasyon yaptım. *Crysis Warhead*'in ufaktan tadına bakarken, faremin yeni mousepad'ler üstünde nasıl güçlü ve rahat hareket ettiğini hissettim. Güç'ü yeni klavyemle makroya aldım ki MEK elimden kurtulamasın. Kablosuz network adaptörümün, gücü nasıl da etkili bir şekilde kullanarak yerel ağa bağlandığını düşünerek şaşırdım. Logitech kulaklıklarımla gücü kullanarak müzik dinledim. İki hafta boyunca ve geçen ay önünde oturup serinlediğim klimayı sorumlu tuttum boynumun tutulmasından. Yine güce başvurdum. Boynumun ağrısından sızısından kurtulur kurtulmaz bir de yağmur yağdırıverdim. Böylece karanlık tarafın klimasına da ihtiyaç kalmadı. Ancak ay boyunca Güç'ü kullanacağım diye çok kasmış olacağım ki, başımın ağrısı bir türlü geçmek bilmedi. Gidip dinleneyim azıcık. Kontrolsüz güç, güç değilmiş hakkaten.

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları

Logitech FREEPULSE WIRELESS

KABLOSUZ RAHATLIK - KAAN ALKIN



Zaten az olan spor alışkanlığımız yaş ilerledikçe hiç seviyesine yaklaşıyor hızla. Genç yıllarımda uyanır uyanmaz pencereye yanaşır, önce yerler kuru mu diye sokağa doğru bakar, sonra gökyüzüne bakıp yağmur yağıp yağmayacağını kestirmeye çalışırdım. Patenleri ayağıma geçirdiğim gibi de fırlardım sokağa. Kulaklıkları takar, açardım müziğimi de mis gibi. Genelde uzun sürmezdi ama sefası. Hoplarken zıplarken kulaklıklar fırlar yerlerde sürünür, zaman zaman kablosu çıt diye kopuverirdi. Yoktu ki Logitech FreePulse Wireless'ımız o zamanlar.

Bu kulaklık her türlü tepinmeme rağmen başımda kalmayı başarınca aldı eski günlere götürdü beni böyle. Kulaklıklarda kullanılan askı sistemi genellikle pek hoşuma gitmez. Kulağın üst kısmına geçen askılar genellikle kulağı acıtır. Askılar yüzünden kulaklığın ağırlığı, kulağınızın üst kısmına binince kısa sürede canınızı acıtmaya başlar. Ancak FreePulse'ın askıları oldukça konforlu ve kulaklarınızı kesinlikle rahatsız etmiyor. Saçlarınız uzun ve açıksa, kulaklıkları takarken saçınızı başınızı ufaktan yolması dışında pek bir problem yok ortada. Kulaklıkların karbon alaşım çerçevesi hem çok hafif hem de hiç rahatsızlık vermiyor. Sağ kulaklığın üstünde sinyal düğmesi ve şarj girişi bulunuyor. Ayrıca sağ kulaklığın tamamı bir ses ayar düğmesi. Sadece kulaklığa dokunarak sesi açmak ya da kısmak mümkün. Oldukça kullanışlı.

Ürünün vericisini farklı cihazlarla sorunsuz kullanabilmek için verici üstündeki bağlantı noktası hareketli olarak tasarlanmış. Ayrıca pek çok cihaza uyacak ara plastik parçalar sayesinde vericinin her cihaz üstünde rahatlıkla sabitlenmesi sağlanmış.

Ürünle birlikte hem vericiyi hem de kulaklığı aynı anda bağlayabildiğimiz bir adaptör de geliyor. Pil derdimiz yok. Tam şarj olduktan sonra ürünü 7 saat boyunca sorunsuz olarak kullanabildim.

10 metreye kadar kesintisiz bağlantı sözü veren ürünü bundan daha uzun mesafelerde de kullanmayı başardık. Vericiyi bilgisayara bağlayıp kulaklıkla ofis içinde dolaşmaya başladığımdaysa, ilk duvarın araya girmesiyle müzik yayınım ancak kesintili olarak devam edebildi. Ancak bilgisayar ya da televizyon karşısında, üstünüzde taşıdığınız MP3 çalarda sorun yaşamıyorsunuz.
Aslında FreePulse Wireless uzun zamandır kullandığım en rahat kablosuz kulaklıklardan biri. Vericisine ihtiyaç duymadan diğer Bluetooth cihazlarla da çalışsa süper olacakmış.



İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 3

Artılar: Hafif ve rahat
Eksiler: Diğer Bluetooth cihazlarla uyumlu değil.
Üretim: Logitech www.logitech.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com
Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 127$ +KDV

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 7300, Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650
ANAKART:	Asus Formula Maximus Special Edition, Asus Formula Rampage, Asus P5Q
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT SÜRÜCÜ:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW











Samsung R560

SAMSUNG'UN MULTİMEDYASI - KAAN ALKIN





Eylül sayımızda Samsung'un Türkiye'de dizüstü pazarına girişini müjdelemiştik. Rekabetin zaten kızgın olduğu pazarda Samsung ne kullanıcıları ne de bizleri fazla bekletmedi. Haberin üstünden kısa bir süre geçtikten sonra da Samsung R560, Organize Sanayi'nin yolunu buluverdi.

Oyun oynayabileceğimiz bir dizüstü bilgisayar bulmak oldukça güç bu günlerde. Belli firmaların sözde oyuncuları hedef alan modelleri var piyasada. Yurtdışındaysa tam manasıyla oyun bilgisayarı diyebileceğimiz dizüstü sistemler bulmak daha kolay. Özellikle son dönemde yazarlarımızdan Ali'nin "dizüstü sistem alacağım bu nasıl, şu nasıl?" soruları sayesinde piyasada üstünde oyun oynanabilecek ne kadar dizüstü varsa hepsini gözden geçirme fırsatı buldum diyebilirim.

Ergonomi

Peki biz hasta oyuncular tedavimizi R560'da arayabilir miyiz? Sistemin performansına girmeden önce Samsung'u sade ve şık tasarımından dolayı tebrik etmeliyim. Vazgeçilmez rengimiz piyano siyahı ve çılgınca cilalanmış üst kapak, klavyenin bittiği noktada siyahtan bordoya yapılan geçiş ürünü gayet alımlı gösteriyor. Ekstra dayanıklı kasası sayesinde darbelere karşı maksimum koruma sağlanmış. Ancak Samsung'un teknolojisi ürün üzerinde deli gibi parmak izi bırakmamıza engel değil.

Üründe kullanılan klavye her ne kadar standart gibi dursa da kendi dizüstü bilgisayarıma göre daha rahat bir kullanıma sahip diyebilirim. Dizüstünde yazı yazarken en çok karşılaştığım, birden fazla tuşa basmak sorunuyla bu kez karşılaşmadım. Ayrıca klavye üstüne püskürtülen kendi tabirleriyle "gümüş iyon tozu" sayesinde klavyenin bakteri barındırmıyor olması da bir diğer artısı.

Cihazın üstündeki bağlantı noktaları da gayet düzgün bir şekilde dağıtılmış. Dizüstü sistemlerde sinir olduğum optik sürücüyü sol yanda kullanma, sürücü bitişiğinde USB, yine yan panellerde RJ45 ve güç bağlantı noktaları kullanmak gibi ergonomi hatalarına düşülmemiş. Optik sürücü ürünün sağ paneline tek başına yerleştirilmiş. Güç bağlantısı, RJ45 ve 2 adet USB bağlantı noktası da ürünün arka panelinin sol tarafına yan yana yerleştirilmiş.

İşler sol panelde hafiften karışıyor. Ekrana yakın kısmında bulunan USB ve VGA girişleri bir sorun teşkil etmiyor. Ancak elimize yakın tarafta yer alan mikrofon, hoparlör ve hemen yanlarındaki HDMI girişleri, kullanmaya başladığınızda ortalığı biraz karıştırabiliyor. Yukarıda "sinir" kelimesini kullanmamın sebebi de işte bu dizüstümü, bir yerde kurup kullanmaya kalktığımda ortaya çıkması muhtemel kablo kalabalığı.

Oyunlar vs R560

Samsung R560 diğer dizüstü sistemlerde de bulabileceğiniz her türlü özelliğe sahip. Bizler için asıl farkı yaratacak olan elbette sistemin oyun performansı. Üstünde GeForce 9600M GT GPU'su olması bizi bu konuda oldukça heyecanlandırıyordu açıkçası. Bu yüzden *Unreal Tournament 3, World in Conflict, Company of Heroes, Crysis* ve 3DMark Vantage'la benchmarklarımızı kurup ardı ardına ateşledik. Hemen bu sayfanın bir yerlerindeki tablodan sonuçları görebilirsiniz. Test sonuçları tablosundaki rakamlar gözünüzü korkutmasın. FSAA ve FSAF ayarlarını kapatarak gerçekleştirdiğimiz testlerde *Crysis* hariç tüm oyunları izin verdikleri en yüksek detay seviyesini kullandık. Çözünürlük olarak 1280x1024'ü tercih ettik. Samsung R560'ın 15,4" ekranıyla maksimum 1280x800 çözünürlük desteklediğini unutmayalım ayrıca. Testlerimizi, dizüstümüzü test sistemimizde yer alan yine Samsung imzalı 226CW monitörümüze bağlayarak gerçekleştirdik.

Benchmark sonuçları göze oldukça düşük geliyor elbette. Oyunların detay seviyelerine fazlaca yüklenmemizden kaynaklanıyor durum. En yüksek yerine orta seviye ayarlarda giriştiğinizde gayet düzgün kare/saniye oranlarında oyun oynamanıza imkan tanıyor. *Crysis*'te haliyle yerlerde sürünürken, diğer 3 oyunumuzu tatmin edici bir performansla oynayabiliyoruz. *Unreal Tournament 3*'teyse en yüksek değerlerde dahi ekran çok kalabalıklaşmadıkça performansta ciddi bir düşüş yaşamadık. Performans ortalamanın üstünde derken Centrino 2 ya da DDR3'ün beni kesinlikle etkilemediğini belirtmeliyim. Elbette oyunlara bu kadar yüklenince soğutma sistemi yalan oldu ve R560'ımız ufaktan pişmeye başladı. Üründe kullanılan 6 hücreli Lithium-Ion pilin ömrü normal kullanımda 3-4 saat arasındayken oyun oynarken, 1 buçuk saat dayanarak takdirimizi kazandı.

R560'a masaüstü bilgisayarla rakip olabilecek bir oyun bilgisayarı demek güç. Ancak oyunları kabul edilebilir bir performansla oynayabildiğimiz, yurdum piyasasındaki nadir dizüstü bilgisayarlardan biri. Üstelik pil ömrü, özellikleri ve üretim kalitesi ile de dört dörtlük. Samsung'un dizüstü piyasasına sağlam bir giriş yaptığını söyleyebiliriz. Hepimize hayırlı uğurlu olsun.



İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 4

Artılar: Şık, İyi performans, Uygun fiyat

Eksiler: Yok

Üretim: Samsung www.samsung.com.tr

İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr

Fiyatı: 1549$ + KDV

TEKNİK ÖZELLİKLER	
Model	NP-R560-AS02
Ekran	15.4"
İşlemci	Intel Core 2 Duo P8600 2.4GHz
Bellek	3GB
Sabit Disk	320GB
Ekran Kartı	NV9600 M GT
İşletim Sistemi	Windows Vista Home Premium
Webcam	1.3Megapiksel
HDMI	Var
USB	3x USB 2.0
Ağırlık	2.7kg

PERFORMANS TABLOSU		
Unreal Tournament 3		43,02
World in conflict		11
Company of Heroes		15,4
Crysis	GPU	15,88
	CPU	16,25
3DMark Vantage	Total	P1397
	GPU	1366
	CPU	1497



Western Digital
MY BOOK ESSENTIAL EDITION 500GB

BENİM KİTABIM 500GB! SENİNKİ NE KADAR? - KAAN ALKIN



Disketlerle başlayan veri taşıma hikâyemiz, DVD'lere kadar gayet istikrarlı olarak devam etti. Ancak taşıdığımız ve depoladığımız verinin miktarı arttıkça, sabah akşam DVD basmak ve bastığımız DVD'leri çalışır durumda tutmak oldukça zahmetli ve zor bir hale geldi. Taşınabilir sabit diskler bu zorlu durumdan çıkışımız oldu. Taşınabilir sabit disklerin en büyük dezavantajı ağır ve iri olmalarıydı. Daha önce şahsen kullandığım taşınabilir sabit disklerin çoğu sadece evde veri depolamak amaçlı kullanıma uygundu ve bir yere taşımak cidden ölümdü. Western Digital'in My Book Essential Edition'ı taşıma ve ağırlık konularında bu sorunlara sahip değil.

Organize Sanayi'yi ziyaret eden piyano siyahı, 500GB'lık model hem tasarım hem performans açısından bizi oldukça memnun etti. Kalın sayılabilecek ama ufak tefek bir kitap havasındaki ürünün üstünde herhangi bir düğme bulunmuyor. Ürünün üç yanını çevreleyen ızgaralar sabit diskin ısınmasına engel olurken şık görünümü de bozmuyor. Ürün çalışır durumdayken ön kısmında bulunan, uzunlamasına yerleştirilmiş mavi led tatlı bir ışık veriyor. 500GB verinin karşılığı, şık ve sadece 1.3kg'lık bir taşınabilir disk. My Book sistemimize USB 2.0 arabirimini kullanarak bağlanıyor. Elektrik ihtiyacınıysa adaptör yardımıyla gideriyor. Yani etrafınızda kullanabileceğiniz bir priz yoksa verilerinize ulaşmanız güç. Adaptör yerine bir Y kablo kullanarak hem elektrik hem veri transferi tek bir kablo üstünden giderilebilirmiş. Ürün hakkında da söyleyebileceğimiz başka bir olumsuzluk yok. Uygun fiyatlı, yüksek performanslı ve şık bir harici sabit disk arıyorsanız My Book Essential Edition'a mutlaka bir bakın derim.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Şık tasarım, Hafif
Eksiler: Adaptör fazlalık olmuş
Üretim: Western Digital www.wdc.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Indeks www.indeks.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 117$ + KDV

CyberEsport GAMEPWR 600W

DÜNYAYI KURTARAN GÜÇ KAYNAĞI - KAAN ALKIN



Canavar bir güç kaynağım yok. Alacak param da yok. Ama güçlü bir ekran kartım ve enerji manyağı bir işlemcim var. İyi bir güç kaynağı almak istiyorum. Voltaj düştüğü anda bozulsun istemiyorum. Ayrıca kasamı modifiye etmeyi seviyorum. Bu yüzden dış görünüşü de önemli. Çok şey mi istiyorum?

Hayır çok şey istemiyorsunuz. Hatta tam yerinde ve tam zamanında istediniz güç kaynağınızı. Eklenen tüm özellikleriyle çok isabetli bir atış yapan güç kaynağı GAMEPWR, ekran kartımın kutusunda yazan minimum 400W ibaresinin tam göbeğinde koca bir delik açıyor. Daha önce incelediğimiz canavar güç kaynaklarından, ne güç üretimi ne kalite ne de modülerlik bakımından geride kalan GAMEPWR yırtıcı görüntüsüyle de ufaktan fark atıyor. Özellikle kasasını sergilemeyi, modifiye etmeyi seven kullanıcıların hoşuna gidecektir. Bakır rengi dış kaplaması her şeyi yansıtırken, üstündeki şeritler ve metal uçları dışarıda kalacak şekilde tasarlanan güç bağlantı noktalarıyla, bir Harley'in nikelajlı motorundan alacağınız hazzı almanızı sağlıyor. 135mm şeffaf fanı, ürünü sessiz ve güçlü bir şekilde soğutuyor.

Ürünün kutusundan her türlü ihtiyacınızı karşılayacak sayıda ve boyda güç kabloları çıkıyor. Kabloları toplamak için bir bandınız da var. Ürünün takdirimizi kazanmasında en büyük etkenlerden biri kutusundan çıkan 5$'lık CarbonPlanet çeki oldu. Satın aldığınız ürünü ve çekin numarasını internet üzerinden kayıt ettirdiğinizde, 5$'lık çek karşılığında bir ağaç dikiliyor ve 100 yıl boyunca bakımı garanti ediliyor. Böylece kendi fiyat aralığında hem en güçlü, hem en yırtıcı, hem de en çevreci güç kaynağı unvanını alıyor bizden GAMEPWR.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Hem yakışıklı hem güçlü hem çevreci
Eksiler: Yok
Üretim: Cyber Snipa www.cybersnipa.com
İthalat: Firebal www.firebal.net
Fiyatı: 165$ + KDV

AMD FUSION REAKTÖRÜ!



Biz Fusion'ın AMD'nin CPU ve GPU'yu birleştiren yeni işlemcisi olmasını bekliyorduk. Ama AMD geçen ay hiç beklemediğimiz bir Fusion ile karşımıza çıktı. Fusion aslında çok basit bir yazılım. Ekranınızın ortasına yerleşen kocaman bir yuvarlak tuştan ibaret ve tek bir fonksiyonu var, oyuna başlamadan önce ve oyundan çıkınca bir kere tıklıyorsunuz. Bu kadar. Ama sizin o tek tıklamanızla geri planda kıyamet kopuyor. Fusion açık ve gereksiz programları kapatıyor, oyunda işe yaramayan servisleri öldürüyor, Overdrive yazılımını kullanarak bilgisayarınızı overclock etmenizi bile ediyor. Kısacası bilgisayarınız yüksek oyun performansına hazır hale geliyor. Maça çıkmadan önce antrenörün boksörü şöyle bir sarsıp "Hadi koçum, canına okuyacaksın onun, bunu yapabilirsin!" diye gaz vermesi gibi. Oyundan çıkınca da tekrar bastığınızda sistemi normal hızına indirip kapadığı ne var ne yoksa geri açıyor. Çok basit, çok pratik, çok faydalı kısacası.
Ayrıca hem yeni başlayan hem de işinin erbabı oyuncular için farklı kullanım modları var. Dilerseniz tek tek kapanacak şeyleri bile seçebiliyorsunuz. Programı çalıştırabilmek için AMD 790 serisi çipsetli bir anakart gerekiyor. Windows Vista 32-bit sürümü için çıkartılan versiyon, diğer Vista ve Windows XP sürümlerinde çalışıyor. Ancak henüz beta aşamasında olduğundan bu işletim sistemlerine tam manasıyla destek verilmiyor. AMD, yazılımı ileride çok geliştireceklerini ve farklı özellikler ekleyeceklerini söylüyor. Takip etmekte ve bunun için ara sıra yazılımı indirebileceğiniz "game.amd.com" adresini ziyaret etmekte fayda var.

Lenovo Ideapad Y730

İDEAL DİZÜSTÜ DEDİĞİN! - KAAN ALKIN

Piyasada bulunan dizüstü bilgisayarları beğenmez, adam gibi ürün ne zaman çıkartacaklar diye kendi kendime söylenirken (zor beğeniyorum, kusura bakmayın) bu ay Organize Sanayi'ye dizüstü bilgisayar yağdı. Ideapad'in gelişiyse ufaktan bir bomba etkisi yarattı.

Gezegenin en büyük bilgisayar üreticilerinden Lenovo, IBM'in dizüstü bilgisayar bölümünü komple bünyesine katmıştı. Thinkpad'ler böylece ortadan kalkarken Lenovo imzalı pek çok ürün karşımıza çıkar oldu. Tabii memlekete gelmediğinden biz bu ürünleri sadece internetten takip edebildik. Sonunda Türkiye pazarına giren Lenovo, Ideapad Y730 modelini Organize Sanayi'ye ofis ziyaretine yolladı. Çok da iyi yaptı.

TASARIMDA YENİ SOLUK

Dizüstü bilgisayarların alıştığımız tasarım çizgilerinden hafifçe uzaklaşan Y730 çok daha şık ve göz alıcı bir görünüme sahip. İncelediğimiz modelin turuncu ve desenli üst kapağı, ve cesur keskin hatları oldukça hoşumuza gitti. Kapağı kaldırdığımızda karşılaştığımız çerçevesiz 17" ekransa hoş. Ayrıca ekranın üzerinde koruyucu bir saydam plaka bulunuyor. Görüntü kalitesini azıcık bozsa da parmak izi tutmamak ve ekranı darbelerden korumak gibi faydaları var. Klavyenin üst kısmına dokunmatik kontrol ve multimedya tuşları yerleştirilmiş ve ürünün genel renk uyumuna uygun olarak turuncu ledlerle aydınlatılmış. Geniş klavyesi, masaüstü klavyeleri aratmazken klavyenin sağ yanına yerleştirilen LCD ekran ve yön tuşları hem göze hoş görünüyor hem de ilgi çekiyor. Lenovo Game Zone denilen bu bölüm normal bir klavyede numerik klavyenin bulunacağı yeri işgal ediyor. LCD ekranı sisteminiz hakkında işlemci hızı, sistem ısısı, tarih ve saat gibi bilgileri aktarırken, istediğimiz programa atayabileceğimiz fonksiyon tuşlarını da barındırıyor. Standart tuşlardan çok daha iri yön tuşlarıysa WASD'ye alternatif olarak karşımıza çıkıyor.

BİR BEN BAĞLANAMIYORUM

Bağlantı noktalarının dağılımına bakarken ürün yüzümüzü bir kez daha güldürüyor. Ön panelde kart okuyucu ve hemen yanında kulaklık ve mikrofon girişi yer alıyor. Bu bağlantı noktaları ön panelin tam ortasına düzgünce yerleştirilmiş ve kullanımları kolay. Ancak hep şikayet ettiğim elimin altında kablo bulunması muhabbeti burada da geçerli.

Ön paneli incelemeye devam ederken hoparlör ayar tuşu ve Dolby Home Theater logosu dikkat çekiyor. Ürünün üstünde 4.1 bir hoparlör seti var. Evet, yanlış okumadınız 4.1 dedim, evet o sondaki 1 rakamı subwoofer anlamına geliyor gerçekten de. Cihazın tam altında mini bir subwoofer var ve alıştığımız subwoofer'lara göre çok cılız kalsa da ilk defa bass ses verebilen bir dizüstü bilgisayar görüyoruz ömrümüzde. Geçelim yan panele. Sağ panelde optik sürücü ve iki adet USB bağlantı noktası bulunuyor. İncelediğimiz modelin optik sürücüsü aynı zamanda Blu-Ray okuyucuydu, inşallah günün birinde bunu yazabilen modeller de göreceğiz. Üst kapağın yapısından dolayı arka panele bir bağlantı noktası yerleştirmeleri mümkün olmamış. Ancak kapak tasarımı yüzünden bu alan da boşa harcanmamış. Ekranın hemen altında kapağın açılı bölümüne sağlı sollu hoparlörler yerleştirilmiş. Sol panelin bize yakın kısmında modem, ethernet, HDMI, PCI, 1394 ve VGA bağlantı noktaları yan yana yerleştirilmiş. Burada ilgimizi çeken, VGA bağlantı noktasının hem çıkış hem giriş için kullanılabiliyor olması. Yani, masaüstü bilgisayarınızı VGA kablosuyla Y730'a bağlayabilir ve onu monitör olarak kullanabilirsiniz. Yıllardır "Niye kimse yapmıyor bunu!!!" diye dert yandığımız bir özellik daha hayatımıza giriyor böylece.

KULLANIŞLI OLMAK

Ürünle birlikte gelen ufak bir kutu daha var. İlk an boş boş baktığım kutucuğa 2,5" bir sabit disk yerleştirip Y730'a takarak çift disk kullanabiliyorsunuz. Üstelik hot-swap yani bilgisayar açıkken takılıp çıkarılabilme özelliği de var. Yani birkaç disk edinip kafamıza göre kolayca takıp çıkarmak mümkün.

Ürünle birlikte gelen yazılımlar da oldukça kullanışlı. Aralarında en çok dikkat çekeni VeriFace. VeriFace yüz tanımlama sistemi şifre kullanmadan sisteminizin sizi tanıyarak açılmasını sağlıyor. Parmak izimizle bilgisayarımızı açmaya alışmadan VeriFace'le tanışmak ilginç bir deneyim oldu. Yazılım yardımıyla yüzünüzü sisteme tanıttıktan sonra (bir iki dakika kameraya sırıtmanız gerekiyor) açılışta şifre yerine tarama ekranını kullanarak sisteminizi daha güvenli bir hale getirebilirsiniz.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Yok yok
Eksiler: Daha iyi bir ekran kartı şart
Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr
Fiyatı: 1999$ + KDV

İlginç ve başarılı özellikleriyle bugüne kadar kullandığımız en harika dizüstü bilgisayar olmaya aday Ideapad Y730'un oyun performansı maalesef diğer özellikleri gibi dört dörtlük değil. Nedense bu harika cihaza Radeon 3650 ekran kartını reva görmüş Lenovo. Ekran kartının zayıf kalması oyun zevkimizi fazlasıyla baltalıyor. Hele ki ekranın (bak yazının başında bundan bahsetmeyi unutmuşuz) 1900x1200 çözünürlüğe (Full HD diyorum sayın seyirciler!!!) kadar destek verdiğini düşünürsek ATI RADEON HD3650 böyle bir sistem için oldukça ağır kalıyor.

Üstünde biraz daha güçlü bir ekran kartı olsaydı, bir saniye bile tereddüt etmeden alınabilecek en iyi dizüstü bilgisayar olduğunu söylerdim. Umarım aynı özelliklere sahip oyun performansı daha yüksek bir sistem çıkartır Lenovo da bizim emektarı güncelleriz biz de.

TEKNİK ÖZELLİKLER

Model	Ideapad Y730
Ekran	17"
İşlemci	Intel Core 2 Duo P8600 2.4GHz
Bellek	4GB DDR3
Sabit Disk	320GB
Ekran Kartı	ATI RADEON HD3650 512MB
İşletim Sistemi	Windows Vista Home Premium
Webcam	1.3Megapiksel
HDMI	Var
USB	4x USB 2.0
Ağırlık	3,6kg





PERFORMANS TABLOSU

Unreal Tournament 3		37,84
World In conflict		11
Company of Heroes		9,7
Crysis	GPU	15,66
	CPU	13,19
3DMark Vantage	Total	P574
	GPU	445
	CPU	4576



QPAD

FARE KAYDIRGACI - KAAN ALKIN

Faremin altına ne koyacağımı şaşırdığım günleri hatırlıyorum. Ne ekipmandan anlardık, ne de adam gibi faremiz vardı o zamanlar. Zaten oyuncu ekipmanı adı altında üretilen bir şey de yoktu dünyada. Zaman değişti, oyunlar gelişti. 100$'lık fareler kaliteli yüzeyler ister oldu. Oyuncu ekipmanları piyasada yer bulunca biz de abarttık sanırım biraz. Hep daha iyisini ister olduk.

Qpad hep daha iyisini isteyenler için oyuncu ekipmanları üreten bir firma. Daha önce de mousepad'lerini kullanmış ve memnun kalmıştım. Organize Sanayi'yi ziyaret eden yeni modeller de Qpad hakkında aklımda kalanları yalancı çıkartmadı. UC (medium), EC-R (medium) ve XT-R (medium) modellerini inceleme fırsatı bulduk.

Bez mouse pad'lerle vedalaşalı epey oluyor *(Asla veda etmedim ve etmeyeceğim bezlere –TÖ).* Ancak Qpad'in UC'si, masanın üstüne yerleştikten hemen sonra fikrimi değiştirmeyi başardı. Sadece 3mm kalınlığında olan pad'in bileklerinizi acıtması ya da rahatsız etmesi mümkün değil. Hassasiyet konusunda da bir sorun yok ortada. Dokusu sayesinde farenizin gerçek performansını tam olarak ortaya koymasına fırsat tanıyor. Belli farelerle ufak bir kaymama sorunu yaşansa da diğer 2 model gibi UC'nin kutusundan da kaygan bant çıkıyor. Bu bantları farenizin altına yapıştırarak sorunu ortadan kaldırmanız mümkün.

EC-R ve XT-R modelleriyse UC'nin aksine plastik mousepadler. UC'yi katlayıp cebinize sokup taşımanız mümkünken, bu iki model kocaman metal kutularıyla seyahat ediyorlar. EC-R ve XT-R arasında temelde tek bir fark var. XT-R modelinin altında bir iskelet yapısı var ve 2,5mm daha yüksek. EC-R'yse sadece pad'in kaygan yüzeyinden oluşuyor ve altında bu iskelet yapısı yok. Altı, kaymayı önlemek amacıyla kabarcıklı ve hafiften yapışkan bir malzemeyle kaplanmış. En az EC-R modeli kadar sağlam bir şekilde masaya tutunmayı başarıyor. Qpad'in geliştirdiği hybratek teknolojisiyle üretilen plastik yüzey elimize girintili çıkıntılı gelse de, faremiz üstünde uçarcasına ilerliyor. UC'nin hafiften yarattığı o rahatsız sürtünme hissiyatı da bu ürünlerde yok. 1,5mm kalınlığındaki EC-R ve 4mm kalınlığındaki XT-R uzun kullanımlarda dahi bileği rahatsız etmiyor ve kesmiyor.

FPS ve DVO oynarken uzun uzun test etme imkanı bulduğumu bu 3 ürün, hassasiyeti yüksek ve kaliteli bir mousepad arayan tüm oyuncular için iyi bir tercih olacaktır. Güle güle kullanın.



İNCELEME (QPAD UC MEDİUM)
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Taşıması kolay, Yüksek hassasiyet
Eksiler: Yok
Üretim: Qpad www.qpad.se
İthalat: Firabal www.firebal.net
Fiyatı: 24$ + KDV

İNCELEME (QPAD EC-R)
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Oldukça ince
Eksiler: Çıt diye kırılacak sanıyor insan sürekli
Üretim: Qpad www.qpad.se
İthalat: Firebal www.firebal.net
Fiyatı: 45$ + KDV

İNCELEME (QPAD XT-R)
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Yüksek kalite ve hassasiyet
Eksiler: Yok
Üretim: Qpad www.qpad.se
İthalat: Firebal www.firebal.net
Fiyatı: 55$ + KDV

Cyber Snipa INTELLI SCOPE

SENİ SEÇTİM ATAK - KAAN ALKIN

Cyber Snipa'nın yüksek standartlı ürünleri piyasadan daha makul fiyatlara sunmasına alıştık. Mevcut her teknolojiyi ürünlerinde topladıktan sonra, şimdi de yeni fikirlerle karşımıza çıkmaya başladılar.

Intelli Scope daha önce incelediğimiz Cyber Snipa modelleri gibi sadece ve sadece oyuncuları hedef alan bir fare. Fazlaca yuvarlak şekli göze pek hoş gelmese de hassasiyetiyle fikrinizi değiştiriyor Intelli Scope. Üründe kullanılan malzeme terletmiyor ve elinizi kaydırmıyor. Razer Lachesis'e benzer bir dokuya sahip. Çevresini saran ışıklarsa başta şov amaçlı gibi gelse de o anda kullanmakta olduğunuz hassasiyeti size bildirmeye yarıyor.
Bu ışık muhabbetini hoş bir yolla tanıtan üretici, oyunculara gaz vermeye bayılıyor: "Düşmanınızı kovalarken gölgelerde gizlilik modunda ilerleyin (1000dpi), saldırı modunda canlarına okuyun (2400dpi)". Güzel hikaye elbette. Bu iki hassasiyet arasında farenin sırtına yerleştirilen Intelli tuşuyla geçiş yapabiliyoruz. Farenin tamamını çevreleyen ledler stealth modunda mavi ışık verirken, atak modunda kırmızı ışık veriyor. Böylece farenin hangi modda olduğunu sürekli bilmemiz sağlanmış.

Farenin üstünde 6 adet ayarlanabilir tuş bulunuyor. Sol yandaki iki tuşun haricinde sağ yanda tek uzun bir tuş kullanılmış. Ancak bu sağ taraf biraz problemli. Simetrik olarak tasarlanan ürünün iki yanındaki oyuk aynı derinlikte. Sol tarafta başparmağımız güzelce fareyi kavrarken diğer tarafta serçe parmağımız tamamen boşlukta kalıyor. Bu da bir süre sonra fazlaca rahatsız ediyor ve buradaki tuşu kullanmayı oldukça zorlaştırıyor. Farenin tekerleği fiziksel olarak sadece aşağı-yukarı kaydırmaya imkan verirken, tekerlekle tıkladıktan sonra sağa-sola kaydırma yapabiliyorsunuz. Eh, buna da şükür.

Hassasiyet olarak iyi, ergonomi olarak orta halli bir ürün olmuş Intelli Scope. Bu farede üreticinin başaramadığı tek bir şey var; nereden kısıp nereye vereceklerini biraz karıştırmışlar. Işıklandırma yerine ekstra tuşlara yatırım yapılabilirmiş. Seçenekleri daha az olan solak kullanıcılar için iyi bir alternatif oluştursa da Intelli Scope'un ergonomi sorunları yüzünden herkesin ilk tercihi olmayacağı kesin. Yine de göz ardı etmeyin.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Şık görünüm, Yüksek hassasiyet
Eksiler: Ergonomi sorunları
Üretim: Cyber Snipa www.cybersnipa.com
İthalat: Firebal www.firebal.net
Fiyatı: 45$ + KDV

Microsoft SIDEWINDER X6

SIDEWINDER EFSANESİ DÖNÜYOR! YAŞASIN! - KAAN ALKIN



Fütüristik cihazlardan hoşlanıyorsanız X6'nın daha ilk dakikadan büyüsüne kapılacağınız garanti. Ürünün ilk göze çarpan özelliği klavyenin ister sağ ister sol tarafına alabildiğiniz numerik tuşları. Ancak bundan çok daha fazlasına sahip. Modüler yapısı, az sonra bahsedeceğim ışıklandırması ve ekstra tuşlarıyla oldukça şık bir tablo çiziyor X6. Bakalım performansı için aynı şeyleri söyleyebilecek miyiz?

Klavyeyi masama yerleştirirken ilk dikkatimi çeken klavyenin açısını ayarlamak için kullandığımız ayakların bulunmamasıydı. Hani klavyenin alt kısmında küçük ayakçıklar olur, açıyı kendimize göre ayarlardık. Microsoft Sidewinder X6 da bu ayakları atıvermiş. Klavyeyi dümdüz kullanmak ilginç bir deneyim oldu benim için. Ama ilginç bir şekilde kısa sürede alıştım bu duruma. Ancak klavyeyi düz bir açıda kullanmak hem daha sağlıklı hem de biraz alıştıktan sonra çok daha rahat. Bir bildikleri varmış kısaca. Bu konumdayken yaşadığım en büyük sorun aslında tuş takımına diğer klavyelerde olduğundan daha yakın duran fonksiyon tuşlarını kullanmak oldu. Özellikle DVO oynarken kullandığım WASD tuşlarını bırakıp gerekli F tuşuna bastıktan sonra klavyeye bakmadan WASD setini bulmakta zorlandım. Günlük kullanımda klavyeye ayak uydurmak oldukça kolay. Ancak oyun oynarken klavyeye bakmadan tuşlarının yerlerini bulmakta uzun süre zorlanacaksınız.

MAKRO ÇILGINLIĞI

DVO müdavimlerinin en çok hoşuna gidecek özellik elbette ürünün makro becerileri. Klavyenin üst kısmında yer alan makro kayıt tuşuyla oyun anında makrolarınızı hazırlayıp kayıt edebiliyor ve hemen kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Makro kayıt tuşuna bastıktan sonra dilediğiniz tuşlara basıp daha sonra klavye üstündeki S tuşlarından birine kayıt edebiliyor ve hemen kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Oyun oynarken hızla bir makro hazırlayıp kullanmaya başlamak oldukça iyi bir özellik. 30 ayrı makro setimizi klavye üstündeki tuşlara atamamız mümkün. Setler için ayrılan tuşlar "S" tuşları olarak 1 den 30'a kadar isimlendirilmiş. Klavyenin sol yanına yerleştirilen 6 tuş, hemen altında yer alan geçiş tuşu sayesinde 12 makro saklamamıza imkân veriyor. Numerik klavyenin tuşları da eklenince rakam 30'a ulaşıyor. Klavyeyle ve makrolarla ilgili ayarlarımız profilimiz altına kaydediliyor. Yarattığımız 3 profil arasında yine klavyenin üstünde yer alan bir tuş yardımıyla istediğimiz an geçiş yapabiliyoruz. Ayrıca profil tuşunu da makrolarımıza dahil edebiliyoruz. Sonuç olarak 90 ayrı makroyu birbirine bağlayabileceğimiz bir platform yaratılmış. Gayet başarılı.

Ekstra tuşlar bu kadar değil elbette. Windows Vista'nın oyunlar klasörüne ayarlanmış bir kısayol tuşumuz var. Ben oyuncu klavyesiyim demek için basit ama hoş bir yol bu. Klavyenin arka ışığını açmak-kısmak için hoş bir düğme eklenmiş. Ses düğmesi olarak da aynısından kullanılmış. Pıt pıt kademe atlayarak ses açmak yerine çevirerek kullandığımız yuvarlak ve büyük bu tür düğmeleri kullanmayı daha çok seviyorum açıkçası. Klavyenin sağ üst kısmında yer alan düğmelerin erişimi de, kullanımı da oldukça rahat.

KADI KIZININ KUSURLARI

Her şey güzel, beğendik değil mi? Eh tamam o zaman, kadı kızının kusurlarına bakabiliriz artık. Test için gelen ürün İngilizce Q klavye örtüsüne sahipti. Umarım Türkçe Q klavye örtüsüne sahip versiyonlarını da görürüz. Tuşlar biraz fazla nazik ancak bir o kadar da sert. Alışma süresini fazlasıyla katlayabilir bu durum. Özellikle aksiyon oyunlarında benim gibi CTRL tuşunu fazlaca kullanıyorsanız ve bu tuşa serçe parmağınızın ikinci boğumuyla basmaya alışıksanız makrolarınızı istemeden bol bol çalıştıracaksınız demektir. Çünkü S tuşları oldukça yakın ve parmağınız ister istemez basıyor tuşlara.

Çok da fazla kusur bulamadık cihaza aslında. Kadı kızından bile iyi. Oldukça şık ve yırtıcı klavye oyuncu klavyesi olmayı başarıyor bizim gözümüzde. Fiyatı da böyle bir ürün için gayet uygun. Başlarda hafiften zorluk çıkartsa da beni Logitech G15 kadar rahatsız etmedi ama siz almaya karar vermeden mutlaka başına oturup bir deneyin derim.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★

Artılar: Şık tasarım, Makro becerileri
Eksiler: Klavyenin sırtını kabartamıyoruz, Tuş takımına alışmak zaman alabiliyor
Üretim: Microsoft www.microsoft.com
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Logosoft www.logosoft.com, Index www.index.com.tr
Fiyatı: 70$ + KDV

GIGABYTE EX58-DS4

Temmuz sayımızda yaptığımız karşılaştırmalı çipset testimizde X58 çipsetlerden ve yıl sonuna doğru karşımıza çıkacaklarından kısaca bahsetmiştik. İlk örnekler ufaktan kendini göstermeye başladı. Gigabyte imzalı ilk ürün Organize Sanayi sınırlarından içeri an itibariyle girmiş bulunuyor.

Bu ay Gigabyte'dan bir "dummy" X58 anakart kapmayı başardık. Bu "dummy" dediğimiz ürünler anakartın kendisinden önce tasarıma yardımcı olması için üretilen, bütün parçalara sahip ancak çalışmayan anakartlar. Bu yüzden takıp bir sistem oluşturamıyorsunuz ama diğer yandan bozma şansınız da olmadığı için sağını solunu kurcalaması pek bir eğlenceli.

Intel, X58 çipsetle birlikte yıllardır kullandığımız LGA775 soketinden vazgeçiyor ve LGA1366'ya geçiş yapıyor. Böylece Nehalem mimarisini esas alan Bloomfield kod isimli yüksek performanslı işlemcilerle de tanışıyoruz. Yeni soket, LGA775'lerden bir hayli büyük. Bu yüzden yeni sistemle birlikte yeni soğutma çözümlerine de ihtiyaç duyacağız. Intel'in savı yeni işlemcilerinin çok daha az ısınacağı yönünde. Yeni bir sokete geçişin piyasayı nasıl etkileyeceğini göreceğiz. Intel'in yeni işlemcilerinde dahili bellek kontrolörü mevcut (AMD'den 40 sene sonra nihayet). Intel bu teknolojiyi işlemcilerinde ilk defa kullanıyor. DDR3 belleklere temelli geçiş de bir diğer X58 olayı. Güneyde olan bitenlerse eskisinden çok farklı değil çünkü güney köprüsü ICH10R.

Gigabyte'ın gönderdiği örnek kartta 6 adet DIMM DDR3 800/1066/1333/1600/1900MHz bellek slotu bulunuyor. Bellek slotlarının sayısının 6'ya çıkması güzel bir gelişme. Hem triple-rate belleğin performansı artıracağını umuyoruz (double-rate'e geçişte ciddi fark olmuştu), hem de bellek arttırmak kolaylaşacak. Ayrıca Crossfire severleri mutlu edecek 4 adet PCI-E x16 slotu bulunuyor ürün üstünde. Crossfire kullanımda x16 çalışan slotlar, CrossfireX olarak kullanıldığında x8 olarak çalışacak.

GA-EX58-DS4 su soğutmaya hazır olarak geliyor. Kuzey köprüsünden güney köprüsüne kadar uzanan soğutucunun üstünde su soğutma için giriş/çıkış noktaları bulunuyor. Anakartların ergonomisinden genellikle memnun kaldığımız Gigabyte, anakart üstüne açma kapama, reset ve arka panele BIOS sıfırlama tuşlarını da eklemiş. Ayrıca kart üstünde ufak led bir ekrana da yer verilmiş. Hata mesajlarını rakamsal olarak alabileceğiz demek bu da. Ses dinlemekten her zaman iyidir.



Arka panelde dijital ses çıkışı, çift RJ45 girişi, 8 adet USB 2.0 bağlantı noktası diğer göze çarpan özellikleri. Henüz performansını test edemiyor olsak da Gigabyte EX58-DS4 bizi oldukça heyecanlandırdı. Hoş geldin Bloomfield.

Sony PSP-290 GPS

OYUNA DALIP KAYBOLMAYA SON - OLGAY ERTEZ



RYO, Devasa Online RYO ya da geniş alanlarda FPS oynarken haritalar hayat kurtarır. Mesela ben beş dakikada bir haritadan konumuma bakıp, ne yapmam gerektiğini planlamadan adım bile atamam. Ancak gerçek hayatta böyle bir imkânım olmadığı için sıklıkla kaybolabiliyorum. Ama tezat bu ya gezip, yeni yerler görmeyi de pek seven bir insanım. Neyseki Google Earth çıktığından beri artık daha planlı programlı hareket edebiliyorum.

Ama bazen bu da yetmiyor. İnsan elinde harita, tümden gelim yöntemiyle yolunu bulmaya çalışırken bazı şeyleri atlayabiliyor, hele ki benim gibi etraftakilere soru sormayı sevmeyen, kaşif ruhlu biriyseniz kaybolmak işten bile değil.

Neyse ki bilim bu soruna aslında yıllar önce çare bulmuştu, GPS (Global Positioning System). Amerika'nın önceleri sadece askeri amaçlarla geliştirdiği GPS, 1980'lerden beri sivil amaçlarla da zaten kullanılıyor. Yeni bir şey değil ancak bizi heyecanlandıran bu teknolojinin PSP kullanıcılarının hizmetine sunulması. Aslında bu da yeni bir haber sayılmaz. Çünkü 2006'nın ortalarında SONY, PSP için ürettiği *PSP-290* kodlu GPS alıcıları Japonya'da 50 dolardan satışa sunulmuştu. Bundan tam bir sene sonra da *Go!Explore* paketiyle birlikte Avrupa'da da satışa sunuldu. Yakın zamanda ise Türkiye'ye ise çeşitli yollardan sokulan GPS alıcılarına piyasada rastlar olduk (yaklaşık 100 dolar civarında).

Ancak elinizde PSP-290 GPS alıcısı ve GO!Explore UMD'si olsa bile Türkiye'de GPS'in nimetlerinden faydalanmak mümkün değil. Çünkü Go!Explore programı ne yazık ki Türkiye'yi kapsamıyor. Peki bu güzellikten mahrum mu kalacağız? Aslına bakarsanız hayır. *MapThis!*, Go!Explore yerine kullanabileceğimiz en kaliteli kullanıcı yapımı (homebrew) program. İşin güzel tarafı bedava olmasının yanında Türkiye'de de sorunsuz çalışıyor. Ancak bu programın haricinde Türkiye'de kullanacağımız haritayı indirebilmek için *GMDL* (*Global Map Download Tool*) programına da ihtiyacımız var. Bu arada PSP-290 GPS aygıtınız yok diye üzülmeyin, MapThis!'i çevrim dışı harita programı olarak da kullanmamız mümkün. Harika değil mi?

NASIL KULLANILIR?
Öncelikle belirtelim ki MapThis! kullanıcı yapımı bir program olduğu için ancak Sony onaylı PSP firmware 1.5 sürümünde ya da Sony'nin onaylamadığı CFW 3.03 (ve üstü) sürümünde çalışacaktır. Benim tavsiyem ise MapThis! programını CFW 3.90 m33-3 ya da CFW 4.01 m33-2 sürümlerinde kullanmanız yönünde olacak.

Şimdi gerekenleri bir daha kontrol edelim:

- Bir adet kullanıcı yapımı program kurmaya uygun PSP
- Bir adet PSP-290 GPS alıcısı
- MapThis! 0.5.20 (http://deniska.dcemu.co.uk/)
- GMDL 0.5.07b (http://www.in7ane.com/)

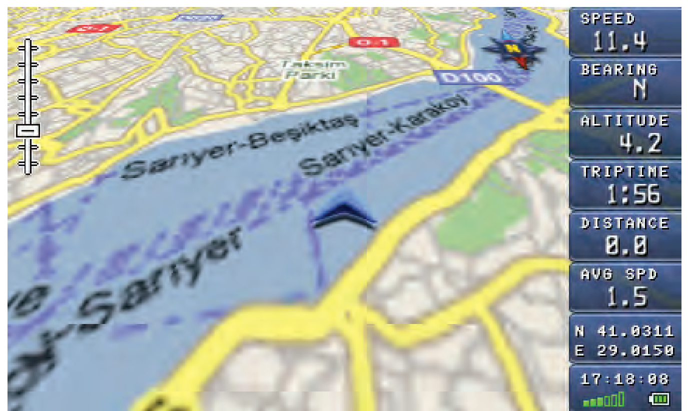
HAZIRLIK AŞAMASI
- Öncelikle indirdiğimiz MapThis! programını PSP'mizdeki "X:\PSP\GAMExxx" klasörüne atıyoruz. Attıktan sonra çalışıp çalışmadığını kontrol ediyoruz. Harita yüklemediğimiz için şimdilik offline ya da online bağlantı kuramayacağız.

- Ardından GMDL programını açıp istediğimiz bir harita sunucusunun, istediğiniz bir uydusunu ya da harita çeşidini seçerek indirmek istediğimiz alanı büyültüyoruz. Haritaları şehir bazında hazırlamakta fayda var (örn: İstanbul 158 MB) çünkü Türkiye'nin %75'i bile 48 GB'ın üstünde yer kaplayacaktır. GMDL'i kullanırken tek dikkat etmemiz gereken hazırlayacağımız klasörün isminin önüne "_" işaretini koymak. Ardından sol üst taraftaki "Download The Map" tuşuna basıyoruz. İndirme işleminden evvel son bir onaylama ekranı çıkacak ve işlem arkasından başlayacak.

- Şimdi de hazırladığımız haritayı PSP'deki "X:\PSP\GAMExxx\mapViewer\maps" klasörüne atıyoruz (örn: G:\PSP\GAME380\mapViewer\maps_istanbul). Programımız offline kullanıma hazır. Online kullanım içinse sadece GPS alıcısını PSP'ye takmak yeterli.

PEKİ NE İŞE YARAR?
MapThis! programı en fazla üç dakika içinde en az dört uyduyla bağlantı kurarak (not: kapalı alanda çalışmayacaktır) koordinat düzlemindeki yerinizi (paralel ve meridyenler üstünden) derece, dakika ve saniyesine varana kadar gösterecektir. Aynı zamanda indirdiğiniz harita üstünde durduğunuz tam noktayı da belirtecektir. Hız, yön, irtifa, seyahat süresi, ortalama hız, eğer varış noktası atadıysanız aranızdaki uzaklığı ve konumu da gösterir. Bunun dışında MapThis! iki farklı kamera açısı ve gündüz-gece modlarına da sahip. Daha ne olsun?





Titan G3T Value

VANTİLATÖRÜ YATAY KULLANMA SANATI - KAAN ALKIN



Yazın sıcağından bahsetmeye gerek yok. Hepimiz kan ter içindeyiz. Sadece kendimizi değil dizüstü bilgisayarlarımızı serinletmek de mesele bu havada.

Titan'ın da dizüstü bilgisayarlarımızı serinletmek için geliştirdiği G3T Value hava üflemek konusunda oldukça başarılı. 70mm 2 adet fanla püfür püfür yapıyor ortalığı sağ olsun. Üstüne de gayet şık logosu göz alıyor. Tüm enerji ihtiyacını da tek bir USB bağlantısından sağlıyor. Açma kapama tuşu da koymuşlar, fazla serinlersek kapatalım diye. Hafif açılı duruşu sayesinde klavyeyi de daha rahat kullanabiliyoruz.

Fakaaaaat metal bir plaka altına yerleştirilen iki adet fan dışında bir özelliği yok G3T'nin. Ucuz yollu serinlik arıyorsanız hoş elbette ama biz bir iki özellik daha olsun istiyoruz böyle cihazların üstünde. Bir USB hub ekleseler mesela, bir iki cihaz daha bağlayabilsek, ne güzel olurdu. Metal yüzey dizüstü bilgisayarımıza tam dokunamadığından (arada bilgisayarın plastik ayakları var haliyle) ısıyı direkt temasla alamıyor. Ancak iki fan ürünü yeteri kadar soğutuyor. Yine de aşırı ısınan, kötü soğutmalı, yüksek performanslı, kısacası sorunlu bir dizüstü bilgisayarınız varsa o metal yüzeyle bilgisayarınızı dokundurmanın bir yolunu aramak isteyebilirsiniz.

Titan'ın çok daha iyi modelleri de var. Hatta paraya kıyarsanız hem dijital hoparlör, hem soğutma veren ürünleri bile var. Yok ucuz olsun, az biraz sistemimi de soğutsun diyorsanız, o zaman bir sorun yok ortada. Güle güle kullanın.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Şık, 2 adet 70mm sessiz fan
Eksiler: Tek işlev bizi bozuyor
Üretim: Titan www.titan-cd.com
İthalat: Firebal www.firebal.net
Fiyatı: 39$ + KDV

Tunçmatik

POWERNOTE 90W UNIVERSAL NOTEBOOK ADAPTÖRÜ

EN AKILLI ADAPTÖR - KAAN ALKIN

Tuğbek'in sürekli dizüstü bilgisayarının adaptörünü evde unutması, sonra da ofisteki dizüstü bilgisayarları tek tek ziyaret ederek adaptörlerinin uyup uymayacağını kontrol etmesi gayet alışıldık bir sahnedir buralarda. Biraz güler biraz sıkılırken bu duruma kalkıp birilerinin problemimize ilaç gibi gelecek bir çözüm üretmesini beklemiyorduk. Ancak Tunçmatik'in sağı solu belli olmuyor.



Powernote Universal dizüstü adaptörü, isminde geçen evrensel kelimesinin karşılığını tam anlamıyla veriyor. Çünkü üretilen adaptör, sistem ayrımcılığı yapmadan tüm dizüstülere güç sağlamayı başarıyor. Her türlü dizüstü bilgisayarın giriş voltajını otomatik olarak ayarlarken, aynı zamanda üstünde yer alan led ekranla değeri de gösteriyor. Zaten oldukça sade bir tasarıma sahip ürün üstünde bu led ekrandan başka bir şey de yok.

15-24V arası gerilimleri güvenli ve sağlıklı bir şekilde veren ürünün her dizüstü bilgisayarla uyumlu olması oldukça hoş. Ürünün kutusundan her marka için farklı bir bağlantı noktası ve voltaj, marka ve konektörlerin listelendiği bir kart çıkıyor. Dizüstü sisteminizin güç bağlantısına uyan konektörü seçip adaptöre taktığınızda boşken 15.0V'ta sabit olan rakam değişiyor. Sisteminize bağlamadan alacağınız gerilimi görmeniz, dizüstünüzü tehlikeye atmadan doğru voltajda olup olmadığınızı anlama şansı da veriyor.

Her sisteme uyarken, sistem gerilimini ayarlayan ve gerilim hattındaki dalgalanmalara karşı güvenlik sağlayan bu akıllı ürünün fiyatı da becerileri karşısında şaka gibi kalıyor. Sonuç olarak dört dörtlük bir Tunçmatik ürünü daha var elimizde.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Akıllı, Güvenli, Basit
Eksiler: Her dizüstü markası yok listede (voltajı doğru ayarlayıp kullanabilirsiniz yine de)
Üretim: Tunçmatik www.tuncmatik.com
Fiyatı: 47$ + KDV

TEST ALANI

ORGANİZE SANAYİDE NOSTALJİ RÜZGÂRLARI

NEREDE O ESKİ TEKNOLOJİLER - KAAN ALKIN

Tarihin tozlu sayfalarına gömülüp kaybolmuş, yeni kuşağın ismini bile duymadığı, bir zamanlar var olduklarından bile haberdar olmadığı unutulmuş kahramanları var oyun dünyasının. Onları kimse hatırlamıyor. Bugün hala *Prince, Mario, Zelda* oynuyor olabilirsiniz. Ama onlara ilk kez hayat veren donanımlar o kadar uzak ki… Bu ay Organize Sanayi olarak geçmişe doğru yolculuğa çıkıyoruz.

BİR DİNOZOR HİKÂYESİ

27 yıl geçmiş üstünden neredeyse. Okul hayatına girmeden, evde okuma yazmayı sökmeye uğraşırken hediye olarak gelen siyah küçük kutu, lastik gibi tuşları ve televizyonla kutu arasında bir şekilde bağlantı kurmamı sağlayacak olan, ancak bir türlü içlerinden çıkamadığım kablolar... En azından aklımda kalan bu. Elimde kabloyla bir cumartesi sabahı. Valide henüz uykuda. Heyecanlıyım. Hatta o kadar heyecanlıyım ki, sabah programlarını, en önemlisi her cumartesi Keçiören Parkı'nda kıran kırana bir mücadele veren Tontonlar'la Ponponlar'ın yarışmasını bile es geçmişim. Kabloları takmayı becerdiğimde de ne olup biteceğinden pek bir habersizim aslında. Ama meraklıyım ve kesinlikle öğrenmeliyim… Bu sabahı takip eden yıllarda *Boulder Dash*, *Ghostbusters*, *Eric the Viking* ve daha birçok oyun hayatımın unutulmaz bir parçası haline gelecekti.

Salondaki devasa televizyonu sürekli kontrolüm altında tutmam elbette kolay değildi. Küçüktüm ve söz dinlemem gerekiyordu. Maddi durumlar uzun yıllar daha iyi olmayacaktı ve bir evde iki televizyon olması o zamanlar kafamızın kolay kolay basabileceği bir durum değildi. Bu yüzden sabah çooook erken kalkmak gerekiyordu. Sanırım hayatımda en düzenli uyuduğum dönem bu yıllara denk geliyor.

KÖTÜ ŞÖHRET

Atari dendiğinde akla gelen cihazlar bana hep firma hakkında kötü şöhret gibi gelmiştir. Aklınıza gelen ve buralarda bir yerde ismi olan o atarilerden biri asla olmadı bende. Ama ilginç bir şekilde ben mutluydum bu durumdan. Çünkü Commodore hayatıma girene kadar ATARI XL 800'ümle geçti uzun bir dönem. Atari'yi iki kollu, 2 joystick takıp televizyonda oyun oynatan alet sanan mahalle çocuklarına küçümser gözlerle bakardım açıkçası. Kaseti takar saatlerce oyunun yüklemesini beklerdim. Oyun yüklemez, pembe bir ekran çıkardı karşıma sağ alt köşesinde bir ünlem işaretiyle. Hop al baştan. Sonunda oyunu oynamaya başlardım. Ben cihazı televizyona bağlayıp oyun oynamaya başlamamıştım. Yüklemesini bekleyip sabırla oynamayı hak etmiştim sonuna kadar. Hem bunun klavyesi de vardı. Bir sürü şey yazabiliyordum ekrana. Annem sağ olsun merakımı görüp sağdan soldan bulduğu bir iki kitabı getirmişti. Böylece ilk programcılık deneyimimi de yaşamaya başlamıştım. Commodore yıllarında saç baş yolduracak yeni deneyimlerin yolu böylece açılmış, Amos'ta ilk oyunumuzu yapacağımız günler çok uzaklardan görünmeye başlamıştı.

Uzaktan daha eğlenceli ve heyecanlı günler göz kırparken evdeki heyecan fırtınası da dinmek bilmiyordu. Birçoklarımız için çağın en büyük icadı olan QuickShot joysticklerin çatır çatır kırılma devri başlamıştı. Ben *International Karate* ve *Zorro*'ya kafayı takmışken, annem *Pole Position* ve *Seafox* oynarken joystick'leri çıtır çerez gibi kırıyorduk. Ancak devir değişiyordu ve Commodore'un ışığı çevremizi aydınlatmaya başlamıştı. Yıllarca her bayram da eller öpülerek bankada

SINCLAIR & AMSTRAD

Yaratıcısı Clive Sinclair'a İngiltere'de bilişim sektörüne katkılarından dolayı "Şövalye" unvanı kazandıran Sinclair sistemler 1982 yılında piyasaya sunuldu. Sinclair ZX Spectrum ev bilgisayarlarının kullanımı oldukça kolaydı. Ayrıca bu platforma yazılım geliştirmekte oldukça basitti. 80'li yıllar boyunca Commodore karşısındaki en sağlam kale olacaktı Sinclair. 8-bit sistemin, 16K, ve 48K'lık modelleri çıktığı gibi 32K'lık bellek modülleri de sonradan alınıp sisteme eklenebiliyordu. Sir Sinclair'in ünvan sahibi olmasını sağlayan önceki başarılarının üstüne, Spectrum için yazılım ve donanım üreten firmaların patlama yapması oldu. İngiltere'nin bilişim sektöründe iki çift laf edecek kredisi varsa bugün, bu amcaya borçlular. Clive Sinclair ilk cep hesap makinesi ve ilk cep televizyonunu daha 70'li yıllarda üretmeyi başarmıştı.

Bugün ismini çok iyi bildiğiniz Sierra, Atari gibi firmaların yanı sıra yitip giden onlarca firma bu platform için 90'ların ilk yıllarına kadar oyun üretmeye devam etti. Pek çok fan, Boulder Dash'le C64'ten önce bu platformda tanıştı.

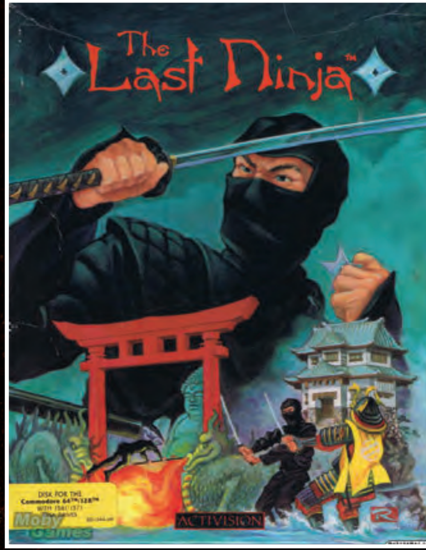
1986 yılında firma Amstrad tarafından satın alındı. Böylece Amstrad Spectrum ZX modelleriyle tanıştık. Kasetçalarlı ve disket sürücülü modeller hayatımıza girerken, 3 kanal ses, RGB monitör çıkışı, modem gibi özellikleri de ev kullanıcılarının büyük çoğunluğu bu sistemlerde gördü.



biriktirilen para validenin izniyle çekildi ve Bakırköy'den Sirkeci trenine binildi. Alışveriş sonrası alan memnun satan memnun eve dönüldü. Ancak alanın mutluluğu uzun sürmeyecekti. Karşılaşılan yeni bir engel vardı ve ne olduğu belirsizdi. Bir iki Sirkeci turundan sonra sistemle verilen teybin oyun yüklerken kafa ayarına ihtiyaç duyduğu öğrenildi. Böylece tren turları da sona erdi. Bakırköy-İncirli turlarıysa yıllarca devam etti. Hain olimpiyat oyunları, ne joystickler kırdım sizin yüzünüzden be! Bir dönemin efsane joystickleri QuickShot'lar, 1981 yılında kurulan Spectravideo adlı bir firma tarafından üretiliyordu. Birden fazla platformla uyumlu ürünleri koltuğumuzun altına alır arkadaşların evine giderdik, hep aynı mekânda bozulmasınlar diye. Hey gidi günler hey.

C64 GÜNLERİ

Commodore bambaşka bir dünyaydı elbette. Mahalleden bir arkadaşımın disket sürücüsü bile vardı C64 için ara ara cihazı getirirdi, of be ne çabuk yüklerdik oyunu. Eve giren çıkan dergi ve kitapların da şekli değişmeye başladı. Basic oldukça basitti ve kullanması kolaydı. Programlarla uğraşırken diğer yandan deliler gibi *Pirates* oynanır, *Emily Huges* *Soccer*'da top koşturulur, fazla vakit olmadığındaysa bir dakika altında yüklenebilen *Boulder Dash*'le vakit öldürülürdü.



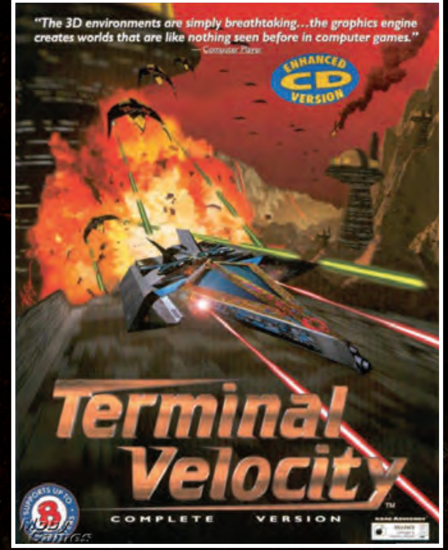
Commodore Amiga'yı satın aldıktan sonra Amiga 500 devri başladı. Ancak biz C64'ümüzden asla vazgeçmedik. *Last Ninja*'ların canına okuduk. *Power at Sea, Defender of the Crown*'la iki kasetlik oyunların ömrümüzden çalmasına izin verdik. *Fighter Bomber*'la vektör grafiklerin suyunu çıkarttık. Tabi bu arada C64'te oynadığım oyunların Amiga 500 versiyonlarını sınıf arkadaşım ve adaşım Kaan'lara gittiğimde görüyordum. "Pirates'ın grafikleri niye bizde böyle değil böhü!" derken *North & South*'ta evdeki cihazı unutuyor, *Mig-29*'la gökleri fethediyordum. Amiga günlerinde joystick katleden oyunumuzsa *Speedball 2*'ydi kesinlikle. Bir onu oynarken deliriyorduk (ben *Kick Off* sevmem).

Meraklısına, Amiga üstünde ki Commodore logosuna akıl sır erdiremeyen arkadaşlarım da oldu. 1982'de geliştirilmeye başlanan Amiga, 1985'te Commodore tarafından satın alındı. Bizim için değişen bir şey olmadı elbette.

Tüm bunlarla uğraşırken, daha hikâyemin en başlarında gördüğüm, annemin iş yerinde kullandığı PC bana oldukça anlamsız ve basit geliyordu. Dokunmatik ekranı ve lüks bir arabayla aynı fiyat etiketine sahip olması beni pek ilgilendirmiyordu. Üstünde saçma sapan kart oyunları vardı bir tek. Muhasebe vb pek eğlenceli olmadığından tamamen yararsız bir aletti. Ama PC'ler oyun donanımı olmak üzereydi. Atalarını beğenmediğim cihazlar için delirecektim yakın gelecekte.

VE PC'LER ADAM OLDU

Ağzımızın suyunu akıtan oyunlar bir bir eski bilgisayarlarımızı terk edip aslında iş amaçlı olarak üretilen PC'lere zıplamaya başlamıştı. Ancak dönemin bilgisayarların özellikleri kullanılacak muhasebe programlarına göre seçiliyordu. Bugün ekran kartı kullanıyor olmamızın sebebi de işlemcilerin en başından beri ofis uygulamalarını çalıştıracak şekilde tasarlanmış ve üretiliyor olması.



İşlemciler gelişirken ekran kartları da piyasada kendilerine yer bulmaya başlamıştı. Sayfada da yer bulabilmesi için biraz daha derinleştireceğiz hayat hikâyeme ara verip. Bir dönemden sonra oyunlar daha fazla donanım gücü talep etmeye başladı. Kimileri için *Descent*'ken benim için ileriyi görmeme neden olan oyun tamamen 3B bir dünyada geçen *Terminal Velocity* oyunu oldu. Oyun



ATARI

Donanım, yazılım tarihinde Atari kadar el değiştiren bir firma yoktur sanırım (kesin vardır). 1972 yılında Nolan Bushnell ve Ted Dabney'in Syzygy Mühendislik isimli bir firma kurmaya kalkmasıyla başlar hikaye. Bu ilginç ismin daha önceden başka bir firma tarafından alınması oyun dünyasının kaderini belirleyecek ve gelişmesinde büyük rol oynayacak ekibin saçma sapan bir isimle anılmasına engel olacaktır. Japonca'da "hedefi vurmak" anlamına gelen Atari isminde karar kılınır ve dünya değişiverir.

1975 yılında ekip esnek bir oyun konsolu üstünde çalışmaya başlar. Bu çalışmalar sonunda ortaya konsol tarihinin en başarılı ürünlerinden Atari 2600 ortaya çıkar. Ancak 1980'lere gelindiğinde firma ilk ciddi sorunlarını yaşamaya başlar. Birbirinden bağımsız olarak çalışan ev bilgisayarları, konsol ve oyun departmanları pazarın büyümesi ve rekabetin artması yüzünden asla Atari 2600'ün başarısını yakalayamaz. 1983 yılında oyun ve konsol dünyasında yaşanan büyük krizden ve yapılan pazarlama hatalarından dolayı 500 milyon dolar zarar eden Atari, 1985 yılına gelindiğinde departman departman başka firmalara satılmıştır.

TEST ALANI

INTEL 80386, PENTIUM VE SONRASI

Intel'in 32-bit mimariye sahip ilk işlemcisi bir devrim niteliğindeydi. Programlanabilirliği ve güvenliğiyle günümüz işletim sistemlerinin önünü açtı. 16MHz olarak planlanan ürün üretimde çıkan sorunlar nedeniyle 12MHz olarak kullanıcıyla buluştu. 32-bit programları çalıştırırken belli sorunlara neden olan hatalar güncellemelerle giderildi. 486DX sonrası Intel 22 Mart 1993'te beşinci nesil işlemcileri Pentium'ları piyasaya sundu. İsimleri sırf rakamlardan oluşmasına engel olan bir kanunun çıkışıyla i586'yerine yunanca "Pente"den türetilen isim yeni bir donanım efsanesi olarak tarihteki yerini aldı.



486'nın aksine iki ayrı veri yoluna sahip Pentium'lar aynı anda birden fazla işlem gerçekleştirebiliyordu. Karmaşık işlemlerin iki ayrı veri yolu kullanarak yapılamayacağını ve bu mikro mimariyle bir yere gidilemeyeceğini söyleyenlere haddini bildiren Intel 1996 yılında çıkarttığı MMX serisiyle de başarı yakaladı. MMX serisi sistemlerin 3B ve multimedya performanslarını arttırmayı vaat ediyordu. Tabi biz bu döneme geldiğimizde çoktan Doom'la tanışmış, Duke Nuke'm 3D'nin canına okumuştuk. Quake'in kenarlarını kemiriyorduk. Daha derin ve daha iyi grafiklere sahip oyunların peşinde koşmaya başlamıştık. Ofiste ki 286'da oynadığım dönemin efsane oyunları Budokan, Street Rod, Test Drive, Sim City gibi oyunlardan bir anda 3B oyunlara geçiş yapmış olmamız elbette yapımcılar kadar üreticilerinde ilgisini çekiyordu. Doom, Duke, Wolfenstein ve benzeri oyunlar başarı elde ederken aslında FPS oyunlarından çok daha büyük bir furya başlıyordu.

Bugün oyun ve donanım teknolojisinin geldiği yer belli. Ve yine bugün en çok söylediğimiz şey de belli oyunlarla ilgili. "Bugünkü oyunlar eskinin tadını vermiyor." Bunun en büyük sebebi herkesin teknoloji ve grafik kasıyor, azınlık bir grubun yaratıcı oyunlar peşinde koşuyor olması.

İşte daha iyi grafik furyasının başlangıcı da bu noktada başlıyor. Oyun üstüne oyun çıkarken, Carmack'ın da kastırmasıyla, sistemler ilk defa gerçek anlamda oyunları çalıştırmakta zorlanmaya başlıyorlar. Ofis yazılımlarını çalıştırmak üzere tasarlanan sistemlerde evrimin eşiğine böylece gelmiş oluyorlar.

AMD K6

Benim için apayrı önemi olan işlemcidir kendisi. Donanım tarihinde firmaların her daim savaşmadığının, zaman zaman kardeş kardeş geçindiğinin göstergesidir (şaka tabi bu). AMD K6 işlemciler 1997 yılında piyasaya girmişti. Logo'suna baktığınızda da anlayabileceğiniz gibi tarihin en uyumlu işlemcisiydi. MMX teknolojisiyle uyumlu bu ürün Pentium işlemcilerin geliştiricisi Vinod Dham tarafından geliştirilmişti. AMD'nin bir önceki işlemcisi K5'le aynı soketi kullanmasına rağmen yepyeni bir mimariye sahipti. Intel'in Pentium işlemcileri de Socket 7 kullanıyordu bu dönemde. Yani her kesin kardeş kardeş yaşadığı ve donanım ürettiği bir dönem de oldu bu savaş alanında.





firmaları çok ciddi paralar kazanmaya başlayınca oyunlara yönelik yazılım geliştirme olayı da haliyle hız kazandı. İşletim sistemleri ve bilgisayar donanımları oyunların gerisinde kalmaya başladığı noktada 3B ekran kartları boy göstermeye başladı

Dönemin parlayan yıldızı tartışmasız olarak 3dfx Interactive'di. Sadece referans kartlar üreten 3dfx, efsanevi Voodoo grafik çipini 1996 yılında piyasaya çıkarttı. Diamond Monster 3D ilk karşılaştığım Voodoo 1 ürünü oldu. Voodoo 1 çipsetini kullanan ürün çalışabilmek için halen 2B bir ekran kartına ihtiyaç duyuyordu.

Aynı dönemde piyasada olan ve üst sınıf 2D ekran kartları Matrox Mysique, S3 Virge ve ATI 3D Rage, 3B desteğini tek bir kartta veriyorlardı. Ancak ne performans, ne de görüntü kalitesi olarak Voodoo'larla yarışacak durumda değillerdi. Buna rağmen OEM üreticiler tarafından, düşük maliyetleri nedeniyle daha fazla tercih ediliyorlardı. Voodoo'lar sistemlerin oyun performanslarını oldukça arttırırken grafik işlemcisini de ilk defa işlemcilerden daha önemli hale getiriyordu.

3dfx'in sonunu hazırlayansa yine kendisi oldu. Kendi geliştirdikleri programlama arabirimi Glide'ı öne süren 3dfx, sistemlerin henüz gelişmekte olan diğer arabirimleri, OpenGL ve Direct3D'yi kullanmakta zorlanması pek çok yapımcının Glide'ı kullanmasını sağladı. Ancak sistemler güçlendikçe ve bu yazılımlar daha kullanışlı hale geldikçe Glide kullanan yapımcı sayısı gittikçe azaldı. Yazılımlarını dağıtmayan ve sadece kendileri geliştiren 3dfx desteği kaybedince ilk darbeyi OpenGL'den yedi. Voodoo grafik çipleriyle çalışmak üzere hazırlanan Glide, kaybettiği destekle firmayı batağa çekmeyi başardı. Windows işletim sistemi ve Direct3D olgunlaşana kadar OpenGL oyunlarla yolumuza devam ettik.

3dfx'in gönlünce at koşturduğu dönemde kasabaya başka bir kovboy geldi: Nvidia. Firma Riva 128 ekran kartlarıyla piyasada tutunuyordu. Ancak bugün olduğu gibi o zamanlar da agresif ve hız delisiydi (hadi bakalım). Voodoo 2 çiplerine rakip olarak piyasaya sürdüğü Riva TNT, beklenen başarıyı yakalayamadı. Performans olarak özellikle halen yaygın olan Glide arabirimini kullanan oyunlarda Voodoo'nun gerisinde kalırken, yine de piyasada ilgi çekmeyi başardı. Riva TNT2'nin çıkışıyla performansta rakibini yakalayan Nvidia, 32-bit'te öne geçmeyi başardı. Bu arada piyasanın ilk imzalı sürücüleri de Nvidia'dan geldi. Riva serisi kartları için geliştirdiği sürücüye Detonator adını vererek, sürücülere isim verme modasını da başlattı. Riva TNT2 dönemin ünlü markaları

GEÇMİŞTEN GARİP NOTLAR

Hem Sinan'ın, hem de Jesuskane'in mahalledeki en yakın arkadaşlarının ismi Kaan'dı. İkisi de Amiga oynamak için Kaan'a giderdi.

Serpil ve Tuğbek ilk bilgisayarlarını beraber almışlardı ve bir Pentium 166 MMX'di. O zamana kadar ikisinin de PC'si olmamıştı.

Donanım ustası geçinen Tuğbek, ilk kez bir bilgisayar kasasının içine baktığında 1997'ydi. Ama orada ne gördüyse bir sene sonra PC Gamer'da donanım editörlüğüne başlamıştı.

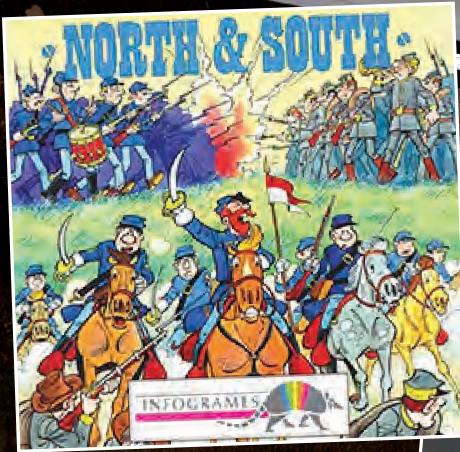
Sinan 1996'da Amiga için disk-mag hazırlamıştı. İsmi AmigaMania idi. Hala o ilk amatör çalışmasını hatırlayanlar vardır.

Kaan ve Tuğbek hala Commodore 64'lerini saklar.

Sinan'sa zamanında Amstrad CPC 464'ünü satıp yerine Amiga almıştı. Bunu da Commodore firması batmadan 3 ay önce yaparak hayatının en iyi yatırımını yapmıştı!









Diamond'ın Viper serisi ve STB'nin Velocity serisi ürünlerinde sık sık karşımıza çıktı.

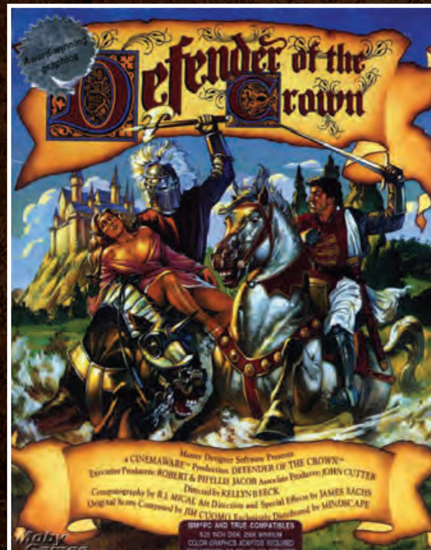
3dfx dönemin büyük kart üreticilerinden STB'yi satın alırken pazara kendi kartlarıyla girmeye hazırlanıyordu. STB OEM ürünlerinde Nvidia çiplerini kullanıyordu ve pazarın büyük bir bölümüne sahipti. Firmayı bünyesine katan 3dfx'in hatası OEM piyasasının büyük bir kısmına kendi ürünlerini pazarlayabileceğini düşünmüş olmasıydı. Ancak piyasa sandıklarının aksine Nvidia'ya doğru kaymaya devam etti.

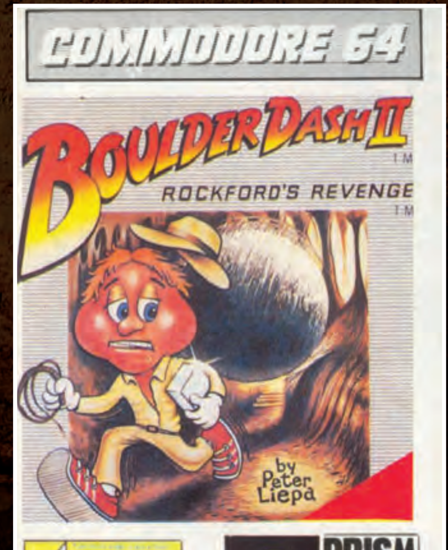
3dfx'in vefatından önce son hamlesi Napalm kod adıyla geliştirilmiş Voodoo 3 ekran kartlarıydı. Nvidia'nın piksel veriyolu genişletilmiş ve T&L destekli son bombası GeForce 256'ya rakip olabilecekti sonunda. Birden fazla grafik çipini destekleyen teknolojisiyle VSA-100 çipler sonunda pazarın yolunu buldu. Bu arada Ati Radeon ve GeForce2 ekran kartları da piyasada boy göstermeye başladı. OEM desteğinden sonra yazılım desteğini de kaybeden 3dfx rakipleri karşısında ezildi. Kartlarının maliyetleri de çok daha yüksekti.

Bu arada S3 Savage4 ekran kartları en azından benim çevremde oldukça popülerdi. Nvidia'nın yazılımla getirdiği birçok teknolojiye donanımsal olarak sahipti. Ancak bir türlü bu teknolojileri kullanabilen sürücüler piyasaya çıkmadı. Firmanın tekrar tekrar satılması vb sonunda piyasadan silindi.

Takvimler 15 Ekim 2002'yi gösterdiğinde 3dfx resmen iflasını açıkladı. Taşınmazlarının ve çalışanlarının büyük bir kısmı Nvidia tarafından alındı. Böylece Nvidia, ATI savaşlarıyla ekran kartlarının yeni çağı başlamış oldu..







DOSYA KONUSU



KABLOSUZ AĞLAR

HIZLI VE SAĞLIKLI BİR AĞ KURMAK - KAAN ALKIN

İnternet servis sağlayıcıların da katıldığı bitmek bilmez kampanyalar sayesinde kablosuz modem sahibi kullanıcı sayısı bir hayli arttı. Dizüstü bilgisayar kullanıcılarıysa biraz daha uzun süredir bu ağ modeliyle haşır neşir. Fast food restoranlarından vapur iskelesine kadar kablosuz genel ağların sayısı arttıkça ve bunlar halkın kullanımına açıldıkça kullanıcı sayısı daha da artacak. Evlerinin rahatında kablosuz ağ ve internet keyfi sürmekte olan kullanıcılarsa gelişimin getirdiği kamburlar yüzünden zaman zaman saç baş yolacak hale geliyor. Ayrıca kablosuz bağlantı teknolojilerinin birden fazla olması, isimlerinin de günlük kullanıcının hoşlanmayacağı şekilde bolca rakam ve tek tük harften oluşması karar verme evresinde bazı sorunlara neden oluyor. Ya da önce bilinçsizce alışveriş yapılıyor, sonra da bir güzel sinir harbi yaşanıyor.

Hangi teknoloji daha iyi, kablosuz ağımı nasıl sağlıklı bir şekilde kullanabilirim, bağlantım neden kopup duruyor tarzı soru ve sorunlara ufaktan ışık tutmaya çalışacağız bu ay. İşin çok fazla tekniğine girişmeden günlük kullanımı kolaylaştıracak ve sağlıklı hale getirecek önerilerde bulunmayı deneyeceğiz. Önce ufaktan piyasada bulunan cihazların kullandıkları teknolojilere bakalım. Daha sonra ne yaptık, başımıza ne geldi, ondan bahsedeceğiz.

IEEE

Kablosuz bağlantı teknolojilerinin isimlerinin başında sürekli gördüğünüz bu ibarenin açılımını verelim öncelikle. The Institue of Electrical and Electronics Engineers, Elektrik ve Elektronik Mühendisleri Enstitüsü'nün temelleri 1884 yılında Alexander Graham Bell ve Thomas Edison tarafından atılmıştır.

802.11

IEEE tarafından geliştirilen ve 1997 yılında resmi olarak tanıştığımız, bilgisayarlar arası kablosuz haberleşme standardına verilen isimdir. 1997 yılında IEEE 802.11 Legacy, ilk sürüm piyasaya çıktığında CSM/CA teknolojisi, esas veri aktarım yöntemi olarak kullan ılıyordu. Mesafeler kısa olduğu sürece kötü koşullarda dahi sorunsuz veri aktarımına imkân tanımasına rağmen, hem düşük hızı (2 – 3Mbit/s) hem de üreticilere çok fazla seçenek sunmasından dolayı kablosuz sistemlerin yaygınlaşmasına pek yardımcı olamadı. Farklı sistemlerle piyasaya sürülen ürünlerin çok azı birbiriyle uyumluydu.

802.11a/b

Takvim 1999 yılını gösterirken ortaya çıkan 802.11a, Legacy'nin prensipleri korunarak tasarlanmıştı. En önemli farkları 2,4GHz yerine 5GHz frekansı kullanması ve 54Mbit/s'ye kadar veri transfer hızına imkân tanımasıydı. Ancak 5GHz frekansının dezavantajı, bu aralıkta yayınlanan sinyallerin diğer nesneler ve duvarlar tarafından 2,4GHz frekansına göre çok daha fazla emiliyor olmasıydı. Diğer yandan 5GHz









KABLOSUZ AĞ ALIŞVERİŞİ

• Kablosuz ağ kurmak ya da ağımızda kullanmak için ürün satın alırken dikkat etmek isteyeceğiniz bir iki kriter var. Bunlardan ilki ürünün IEEE 802.11n ya da IEEE 802.11g kullanıyor olması. Yazının içerisinde de bahsettiğim gibi bağlantının kopma durumunun en az olduğu ve kablolu bağlantının stabilitesine en yakın bulduğumuz teknolojiler bunlardı. Modeminizle aldığınız adaptör geriye uyumlu olarak birbiriyle çalışsa bile, ikisinin de aynı teknolojiyi kullanıyor olması performansa olumlu olarak yansıyacaktır.

• Halihazırda sahip olduğunuz kablosuz modemle birlikte kullanacağınız ürünleri seçerken de uyumlu olup olmadıklarını kontrol edin. Kaliteli ürünlerin birçoğu birden fazla teknolojiyi desteklerken bazıları örneğin sadece 802.11g destekliyor. Bu yüzden modeminizin bu teknolojiyi desteklediğinden ya da alacağınız kablosuz ağ adaptörünün geriye uyumlu olduğundan emin olun.

• Bu ürünlerin üstündeki antenler gösteriş için yerleştirilmiyor elbette. Birden fazla anten kullanan ürünlerde parazit, bağlantı kopması gibi sorunlar daha az yaşamanız (ağın bulunduğu mekana göre sıfır bile olabilir hatta) garanti.

• Özellikle kablosuz modem satın alırken sahip olduğu teknolojileri mutlaka gözden geçirin. 64/128bit WEP ve WPA güvenlik protokollerini desteklediğinden emin olun.

• İnternet servis sağlayıcınızın desteklediği marka ve modelleri (modem için) mutlaka gözden geçirin.

• Kablolu modeminizi kullanarak evde kablosuz bir ağ oluşturmak istiyorsanız alacağınız kablosuz ağ adaptöründe Access Point özelliği olması gerekiyor. Böylece kartı taktığınız bilgisayardan diğer kablosuz aygıtlara internet bağlantısı sağlayabilirsiniz.

frekansını kullanan elektronik cihaz ve eşya sayısının azlığından dolayı, çok daha az etkileniyordu. Özellikle ofis ortamında ve kısa mesafelerde bu sebeplerden dolayı kullanıma en uygun iletişim kuralı olarak karşımıza çıkmıştı. 802.11b, a versiyonuyla birlikte karşımıza çıkarken, frekansı tekrar 2.4GHz olarak belirliyor, bağlantı hızına da 11Mbit/s gibi bir sınır getiriyordu. Ancak kapalı alanlarda a'nın 13m erişim alanına karşılık 35m erişim alanı sunuyordu. Piyasaya çıkan ürünler elektronik cihazlardan kaynaklanan parazitlenmeden dolayı ciddi bir avantaj sağlayamamıştı.

802.11g/n

2003 yılında hayatımıza giren 802.11g, veri transfer hızını tekrar 54Mbit/s'ye çıkartırken erişim alanını da kapalı alanlarda 35m'ye kadar genişletti. Gerçek atılım geçtiğimiz yıl içinde 802.11n'in hayatımıza girişiyle gerçekleşti. 248Mbit/s veri transfer hızı ve kapalı alanlarda 50m'ye kadar erişim imkânı tanırken açık alanlarda sinyalin kullanılabilir olarak 2 kat daha fazla mesafe kat etmesi sağlandı.

Kablosuz bağlantılarda görüldüğü gibi kullanılan teknolojinin temelleri son on yılda çok fazla değişmedi. Bu yüzden piyasada yukarıda saydıklarımızın hemen hepsini destekleyen ürünler bulunuyor (Legacy tarih oldu elbette). Örneğin kablosuz ağla ilgili denemelerimi yaparken kullandığım ürünlerden biri olan Asus WL-138G V2, IEEE 802.11g kullanırken, IEEE 802.11b ürünlere kadar geri uyuma sahipti ve bunlarla çalışabiliyordu. Kablosuz ağlarda kullanmak için ürün alırken nelerde dikkat etmeliyiz konusuna da değineceğiz ufaktan. Ama önce başımızdan neler geçti, onları aktarmak istiyorum sizlere.

Farklı teknolojilere sahip ürünleri kullanırken aslında özel bir test yapmadık. Aksine ağ bağlantımızı kablodan kablosuza geçirip, bir iki gün arayla farklı cihazları deneyerek günlük kullanımlarda avantajlarını ve dezavantajlarını gözlemledik. Bunu yaparken internet üzerinden *Crysis, Star Wars Galaxies, Unreal Tournament 3* oynamaya devam ettik. Sürekli interneti kullanırken ağ üzerinde dosya transferleri gerçekleştirdik. Ağda yer alan diğer bilgisayarlardan dosyaları direkt olarak çalıştırdık, film izledik, müzik dinledik. Kısaca her gün ne yapıyorsak onları yapmaya devam ettik. Tabii bu söylediklerimden "oh be hayata bak" sonucu çıkmasın. İşimizi yapmaya devam ettik durmadan. İş icabı zaten ağı sürekli kullandığımızdan bu deneyimlerden de bahsedeceğim.

İş güç, oyun eğlence

Organize Sanayi atölyesi ve ofisin geneli fazlaca elektronik cihaz barındırıyor. Telsiz telefonumuz da başlıca sorunu yaratmak için halihazırda bekliyor. Bilgisayarlar sürekli açık, kablolu kablosuz veri transferi dur durak bilmiyor. Bluetooth cihazlar takılıyor, çıkarılıyor. Kısacası kablosuz bağlantımızda sorun yaratabilecek neredeyse her türlü etken ofis ortamımızda bulunuyor. Bu da bize farklı teknolojiler arasındaki farkı görmemiz açısından sağlıklı diyebileceğimiz bir test ortamı sunuyor.

Böyle bir ortamda aman bağlantı koptu mu kopacak mı diye geriliyor insan. 802.11a ve 811.11b cihazları kullanırken (modemimiz geriye uyumlu bu arada, sadece kartları değiştirerek aynı modemi kullanarak denemeleri gerçekleştirdik) bağlantının kopması sık sık başımıza gelen olaylardandı. Önce sadece telefonun kabahati olduğunu düşündüm ancak caddeden minibüs geçerken de bağlantının kopuyor olması (şaka elbette bu, tespit ede-



DOSYA KONUSU

SAĞLIKLI VE GÜVENLİ AĞ İÇİN

• Popüler kablosuz ağ teknolojilerinin ortak sorunu, hepsinin 2.4GHz frekansını kullanıyor olması. Evde kullandığımız mikrodalga fırın, telsiz telefonlar, bluetooth cihazlar hep bu frekansta sinyal yaydığından ağda parazit oluşmasına ya da bağlantının sık sık kopmasına neden olacaktır. Bu yüzden modeminizi bu tür cihazlardan uzakta bir yere yerleştirmeniz daha güçlü ve sürekli sinyal almanızı sağlayacaktır.

• IEEE 802.11g ve 802.11n çevre koşullarından çok daha az etkileniyor ve kapalı ortamlarda (örneğin evde arada duvar olan durumlarda) çok daha iyi sonuçlar veriyor. Bu teknolojileri kullanan ürünler kullanmaya gayret edin.

• Daha fazla ve daha güçlü antenlerle sinyali güçlendirebilir, daha sağlıklı bir bağlantıya sahip olabilirsiniz.

• Kablosuz ağınızın konu komşu tarafından görülmesi pek hayırlı bir durum olmayabilir. Kablosuz ağınızın adını (SSID-Service Set Identifier) modeminiz sürekli yayınlar. Bu standart ayarı değiştirerek ağınızın sinyal erişim alanı içinde yer alan herkes tarafından görülmesini engelleyebilirsiniz.

• Kullanıcıların sürekli düştüğü bir hata, modemlerinin yani Access Point'in şifresini hiç değiştirmeden kullanmaya devam etmeleridir. Modem kullanıcılarının standart olarak kullandığı kullanıcı adı ve şifreler markadan markaya değişiklik gösterse de kolayca bulunabilir (örneğin kullanıcı: root, şifre: admin). Bu şifreyi değiştirmeniz güvenliğiniz açısından oldukça önemli.

• Güvenliği artırmak için yapabileceğiniz bir başka değişiklik de, ağa bağlanan bilgisayarlara otomatik olarak IP adresi atayan DHCP'yi devre dışı bırakmak olacaktır. Böylece kablosuz ağınıza bağlanmasını istediğiniz bilgisayarlara elle IP adresi vererek, hariçten gazel okumak isteyecek kişilerin önünü de kesmiş olacaksınız.

> Modeminizi masaüstü bilgisayarınızın yakınlarına yerleştirmeyin. Ferah bir yerlerde dursun.

> İstikbal göklerdedir. Göğe çıkartmanıza gerek yok modeminizi ama yere de koymayın.

> Modeminizi mümkünse evin ortasına denk gelecek bir yerlere koymanızda fayda var. Böylece evin her yerinde daha güçlü bir sinyal alabilirsiniz.



bildiğimiz ve edemediğimiz birçok sebepten bağlantı kopuyor) bir yana bizi en çok hayal kırıklığına uğratan, sistemin ağa tekrar bağlanma süresinin uzunluğuydu. Gece geç saatlerde ofisin ve şehrin trafiği biraz azalınca bağlantıda daha uzun aralıklarla kopmalar devam etti. Dosya transferleri sırasında switch'imizin trafiğinden etkilenmeyen kablosuz bağlantımızı tam manasıyla test edebilmek için kablosuz adaptörlerle ağa bağlanan bilgisayarlar arasında denemeler yaptım. Aynı teknolojiyi kullanarak yapılan veri aktarımlarında daha istikrarlı rakamlar yakalarken, geriye uyumlu çalışan durumlarda internet download hızlarımızdan daha düşük rakamlar gördük. En sağlıklı ve hızlı transferleri 802.11g ve 802.11n kullanırken yapabildik. Sistemleri modemden ve birbirinden mümkün olduğu kadar uzağa yerleştirdiğimizdeyse durum değişmedi. Özetle 140m²'lik bir dairede bu teknolojilerle gayet düzgün skorlar elde ettik.

Sıra oyunlara geldiğinde de pek bir değişiklik olmadı. Aksiyon oyunlarında bağlantı hızımda (ping) bir değişiklik olmadı. Ancak DVO oynarken 802.11a ve 802.11b bağlantılarımda bağlantı hızım yine alıştığım aralıklarda seyrederken, sürekli olarak minimum %5 maksimum %30 paket kaybı yaşadım. Hemen yanımdaki kablolu bağlantı kullanan bilgisayarımdaysa bağlantı hızı aynıyken paket kaybından eser yoktu. Konsoldan yaptığım kontrolde paket kaybının modemle bilgisayarım arasında olduğunu ayrıca tespit ettim, ne kasmışlarsa kendilerini… 802.11g ve 802.11n bağlantılarındaysa bu sorunları da yaşamadım. 802.11g kullandığım süre boyunca bağlantım sadece bir kez koptu ancak geri bağlanması sadece bir iki saniye sürdü.

Geri kalan zamanlarda sıkça kablosuz bağlantı kullandığımı unuttum ve günlük işlerimi aksatmadan gerçekleştirdim diyebilirim. Tek kasan yanı geriye dönük çalışılırken karşılaştığım oldukça düşük veri transferi hızları oldu. İri kıyım dosyaları bu şekilde kopyalamaya kalkmamakta fayda var diyebilirim. İnternet kullanımında yerel ağın iç trafiğinden neredeyse hiç etkilenmediğim için kablolu sistemlere nazaran biraz daha avantajlı olduğumu da söyleyebilirim.

Ne alıyoruz şimdi?
Yeni kablosuz teknolojiler geliştirilmeye devam ediyor. Bizler de bunları sizlerle paylaşıyoruz. Ancak kullanımı en yaygın, hızlı ve güvenilir sistemler nelerdir, hangi cihazları tercih etmeliyiz derseniz, ibre 802.11g ve 802.11n'yi gösteriyor. Ayrıca alacağımız modemlerin ve adaptörlerin anten sayılarına, üstündeki giriş çıkışların da istediğimiz özelliklerde olmasına dikkat etmek gerekiyor. Sadece kablosuz sistemler kullanıyorsanız üstünde RJ45 hub'ı bulanan bir modele fazladan para harcamanız gereksiz olduğu gibi, hem kablolu hem kablosuz sistemleri aynı ağda kullanacaksanız böyle bir modem alıp hem kablo kalabalığından hem de bir de swtich/hub edinmekten kurtulabilirsiniz.









PAZAR YERİ



FİNANSAL KRİZİN DEĞERLENDİRMESİ

Bu ay tüketicilere tavsiyemiz, parça-donanım olarak oturmuş, yeni seri ve ürün beklentisi içinde olmayan piyasada teknik gelişmelerden ziyade ekonomik hareketlere bağlı olarak hareket etmeleri konusunda olacak. ABD'nin dev yatırım bankası Lehman Brothers'ın iflasını istemesi ve özellikle sigortacılık devi AIG'nin zor duruma düşmesiyle küresel mali krizin kritik noktalara vardığını söyleyebiliriz. Özellikle AIG'nin akıbeti ve FED'in bu konudaki tutumu yakından izlenmeli. Kasıma kadar kısmen finansal belirsizliğin sürmesi ve küresel piyasaların düşüş eğilimini sürdürmesi muhtemel. Kasım döneminde ise kısa vadeli bir dengelenme olabilir. Finansal piyasalardaki çalkantının reel piyasaları nasıl etkileyeceği ise şu an için bir muamma. Buna rağmen finansal krizin reel sektöre etkisinin ve tüketiciye net yansımasının 2009'u bulabileceğini söyleyebiliriz.
Kısa vadeli olarak donanım fiyatlarında bir düşüş yaşanabilir. Şu an 1.27 seviyesinde seyreden doların 1.29 ya da 1.30 seviyesine yükselmesi muhtemel ancak daha yüksek trendler şu an zor görünüyor *(Olgay sen bizden habersiz Financial Times'a mı yazmaya başladın kuzum –TÖ) (Ben bir koşu Wall Street Journal alayım, yeni sistem toplayacağım-KA).*

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	Intel Core 2 Duo E7200			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core 2 Extreme QX9650		
	(l) 125$	(f) 137$	(a) 149$	(j) 177$	(c) 204$	(a) 224$	(f) 1109$	(o) 1149$	(e) 1202$
Anakart	Asus P5K-SE			Asus P5Q			Asus Rampage Formula		
	(m) 89$	(l) 95$	(b) 100$	(l) 138$	(f) 145$	(e) 154$	(j) 305$	(f) 329$	(e) 350$
Bellek	Mushkin High Performance 2x1GB kit 800MHz DDR2			OCZ Nvidia SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			Mushkin Xtreme Performance 2x2GB kit 1066 MHz DDR2		
	(i) 59$	(n) 66$	(m) 69$	(e) 78$	(i) 85$	(h) 89$	(e) 160$	(i) 169$	(n) 171$
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 3870 512MB GDDR4			Sapphire Radeon HD 4850 TOXIC 512MB			Sapphire Radeon HD 4870X2 2GB DDR5		
	(o) 141$	(b) 143$	(e) 151$	(m) 209$	(f) 229$	(e) 245$	(o) 594$	-	(e) 644$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSamsung 1TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 75$	(f) 79$	(h) 83$	(j) 107$	(o) 112$	(b) 115$	(o) 346$	(m) 364$	(b) 374
Optik Sürücü	Samsung 20X DVD-RW Writer			Samsung 20X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(f) 25$	(e) 27$	(h) 28$	(f) 25$	(e) 27$	(h) 28$	(o) 269$		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1		
	-	-	-	-	-	-	(h) 105$	(f) 109$	(e) 119$
Güç Kaynağı	High Power Cool-Max 350watt			OCZ StealthXstream 600watt			Recom Gaming Engine 1050watt		
	(o) 33$	(h) 35$	(b) 39$	(h) 109$	(m) 113$	(f) 119$	(h) 239$	-	(k) 259$
Kasa	Recom Backdraft Siyah			NZXT Hush Siyah			Alphacool Ready2Go Stacker Black		
	(h) 69$	(m) 75$	(k) 79$	(m) 109$	(h) 112$	(e) 113$	(k) 605$		
Toplam Fiyat	Min 616$			Min 952$			Min 3707$		
	Max 698$			Max 1087$			Max 3929$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC130		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	-	-	(j) 28$	(o) 32$	(o) 89$	(b) 102$
Üst Seviye	Sennheiser PC160 SK		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	-	-	(o) 119$	(e) 131$	(h) 389$	(e) 459$

Mouse / Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	Logitech G3		A4 Tech X7-G800	
	(b) 62$	(n) 66$	(0) 23$	(c) 26$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(b) 62$	(n) 66$	(h) 23$	-

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	Samsung 732NW		Samsung 932B+		BenQ FP222WA		XXX	
	(m) 159$	(b) 219$	(h) 229$	(j) 264$	(b) 309$	(c) 317$	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		Samsung T220		BenQ FP241VW	
	(m) 179$	(e) 186$	(f) 299$	(b) 355$	(f) 359$	(j) 365$	-	-

TAMİR ATÖLYESİ

Bu ay başıma gelen en kötü şey MSN yüzünden bilgisayarın iki dakikada bir mavi ekran vermesi mi, BIOS güncellemesi sırasında monitörün bozulup yüreğime inmesi mi, yoksa alt üst olan ruhsal dengem mi tam karar veremedim. Galiba ufaktan tatile çıkmanın zamanı geldi. Yoksa yine mi geç kaldım? Hadi ya... İnsan haber verir yaz bitmeden, şimdi mi söylenir…

BLU-RAY ZAMANI

S Merhabalar,
Tüm Tamir Atölyesi ustalarına öncelikle selamlarımı gönderiyorum. Ustaları diyorum çünkü bazen Diablocu Tuğbek abi bakıyor, bazen seyyah Olgay Paşa bakıyor, hani pot kırmayayım dedim.

Şimdi üstadım ben geçenlerde Samsung'un yeni serisinden T190 model monitörünü aldım. Kendileri 19 inç ve geniş ekran. Maksimum çözünürlüğü 1440x900. Ekran kartım da iyi. Diyorum ki bir Blu-Ray sürücü alsam bilgisayarıma, acaba bu Blu-Ray filmlerden her ne kadar monitörüm Full HD olmasa da tat alınır mı? Parayı bastırıp bir Blu-Ray oynatıcı alırsam, "Vay be Full HD değil mübarek ama Koreliler de yapmış gıcır gıcır gösteriyor T190 baksana. Nerde DVD, nerde Blu-Ray!" der ve mutlu olur muyum yoksa pek bir şeye benzemez mi? Bu konuda tavsiye ve görüşlerinizi öğrenmekten memnuniyet duyacağımı bilgilerinize arz ederim. **-Ömer GÜNGÖR**

C Merhabalar Ömer,
Tüm Tamir Atölyesi ustalarının en içten selamlarıyla... Bu arada hatırlatmakta fayda var Oyungezer'in okurlarla buluştuğu ilk aydan itibaren Tamir Atölyesi'nde Tuğbek usta kadar Kaan ustanın da emeği geçmiştir, bir pottan kaçarken diğerini kırmayalım *(Ben her ay bakıyorum aslında ama uzaktan bakıyorum =) –TÖ).*

Şimdi Ömer, elinde Samsung T190 gibi bir güzellik varken kullanmamak olur mu hiç? Ama bazı gerçeklerden de bahsetmek lazım. Artık VCD'nin bariz, DVD'nin de nispeten çamur gibi görüntü sunduğunu fark etmişsindir. Gün gelecek sıkılacaksın ve HD 720p formatındaki çözünürlükleri keşfedeceksin. Ancak desteklemediği için T190'da asla 720p ve 1080p'yi tam hakkıyla görüntüleyemeyeceksin. Ama şöyle de bir nokta var, elindeki monitörde kayıpsız HD 720p bir video izlerken; HD 1080p bir videoyu gerçek kapasitesinin %44 altında izlesen bile görüntü kalitesi 720p'ye oranla %24 daha kaliteli olacaktır.

(Bunun Türkçe meali şu. Monitöründe 720p film izlersen tam ekran olmaz, alttan ve üstten siyah boşluklar kalır (TV ve monitörlerin oranları farklı olduğundan). Zaten 1080p'yi desteklemediği için de ancak çözünürlüğünü düşürerek gösterir. Ama diğer yandan zaten 19" monitörde ne yapacaksın 1080 çözünürlüğü. Görüntü kalitesini belirleyen her bir inch kareye kaç piksel düştüğüdür (yani yoğunluğu). O zaman 19 inçteki 1440x900 çözünürlük, 50 inçteki 1920x1080 çözünürlükten kalitelidir. Çünkü çözünürlük %160 artsa da bu pikselleri %345 daha geniş bir alana yayıyorsun televizyonda. Sonuç, 19" monitörde Blu-Ray filmler, Full HD 50" bir televizyondan daha kaliteli gözükür. Peki, daha mı keyiflidir monitörde film izlemek? Eh o kadar da abartmayalım. -TÖ)

Bu dönemde artık VCD ve DVD'ler bizi tatmin edemiyor. Bir kere HD'ye alıştınız mı kurtulması zor. Kısaca elde edeceğin görüntü "Nerede DVD, nerede Blu-Ray!" dedirtecek ancak *(Bu arada memleketteki Blu-Ray film sayısı 100'ü geçti, haberiniz olsun –TÖ).* Bu arada bilgisayar karşısına geçip film izlemek hiçbir zaman keyif vermedi bana. Döner sandalyede rahat edemediğimden herhalde.

BİLGİSAYARIMA NELER OLUYOR

S Merhabalar Oyungezer ahalisi. Nasılsınız?
İyisinizdir inşallah. Lafı fazla uzatmadan soruma geçiyorum. Sistemim MSI P965 Neo

Tapir Usta: The Force Unleashed



anakart üzerine, Core 2 Duo E6300 işlemci, 1GB DDR2 bellek ve XFX 8800 GT ekran kartından oluşuyor. Bir de 500 watt Thermaltake güç kaynağım var. Ekran kartımı ve güç kaynağımı bu kış değiştirdim. Hiç problemi yoktu. Fakat yaz aylarında bilgisayarım oyunlarda sürekli çakılmaya başladı. Ve her çakılmadan sonra "ekran kartı sürücüsü çalışmayı durdurdu" gibi bir hata veriyordu. Ne format, ne de sürücü güncellemeleri işe yaradı. Şu an neredeyse oyunları değil rahat oynayabilmek, ana menüsüne bile giremiyorum. Sizce sorunun kaynağı ısınma olabilir mi? Speedfan programında ekran kartımın sıcaklığını yük altında 78 derece civarında gösteriyor. Sizce bu normal mi?

Umarım yardımcı olabilirsiniz. İyi çalışmalar...
-Necati Efe SUNGURLUOĞLU

C Merhabalar Efe,
Bir oyuncunun başına gelebilecek en moral bozucu durumlardan biriyle karşılaşmışa benziyorsun. Bir zamanlar düzgün çalışan ama artık sorun çıkaran, format ve sürücü güncellemesi ile adam olmayan donanımın cidden moral bozar. Yazılımsal müdahalelerle çözeceğimizi pek zannetmiyorum. Elimizde bir tek BIOS güncellemek gibi bir seçenek var. Ancak bu konuda bilgin yoksa hiç bulaşmamak en iyisi. Diğer yandan asıl odaklanmamız gereken format ve sürücü güncelleme işlemlerini çoktan denemişsin zaten.

Arıza ne kadar ekran kartıyla alakalı görünse de böyle durumlarda her daim anakart ve ekran kartını birlikte şüpheliler listesine almakta fayda var. Diğer yandan bir ekran kartının yüklüyken 78 derece olması da gayet normal. Sorunun sebebi yakın zamanda elektrik hatlarında yaşanan düzensiz yüklenmeler ve bunun parçalara etkisinin olması da muhtemel tabii ki. Sıcakların artmasıyla enerji hatlarında düzensizlikler de artıyor maalesef. Donanım sorunlarında ilk akla gelen aşırı ısınma sorunu olsa da, düzensiz voltajla da en çok yazın karşılaşıyoruz. Tabii ki bu da büyük bir tehlike.

Bu sorunu tam olarak çözmek, en azından tam teşhisi koyabilmek için ekran kartını başka bir bilgisayara takıp biraz yorman lazım. Eğer orada sorun çıkarmadan çalışıyorsa, istediğin kadar yüklen bana mısın demiyorsa sorunun kaynağı büyük ihtimalle anakartta olabilir. Eğer ekran kartında bir sorun varsa da bu işlemi uyguladığında zaten kendini belli edecektir.

AYIN EN KARMAŞIK SORUSU

S Selam Olgay abi (sana da Tuğbek abi), nasılsınız?
Umarım iyisinizdir, tatil de sizin için iyi gidiyordur umarım (benimki berbat oldu bütünlemeler yüzünden de). Neyse daha fazla başınızı ağrıtmadan sorularıma geçeyim.

1- Bir sene önce aldığım bilgisayarımda bütün uğraşlarıma rağmen bir türlü DVD yazamadım. Nero 6 Ultra Edition da işe yaramadı. Alet DVD ve CD'leri düzgünce okuyor, CD'leri güzelce yazıyor fakat bir türlü DVD yazmıyor. Boş DVD'leri görmüyor ve sürekli "DVD yerleştirin" gibi bir hata veriyor. Ben bu işin altından nasıl kalkarım?

2- Bu sorum BIOS piliyle ilgili. Ne zaman bilgisayarın fişini çeksem, bilgisayarımın BIOS'u sıfırlanıyordu. Ben de eski bilgisayarımın BIOS pilini denedim fakat bir fayda göremeyince kendi pilini geri taktım ama artık bilgisayarın fişini çekmesem bile ne zaman kapatsam BIOS sıfırlanıyor. Acaba BIOS pilini değiştirsem bu sorun çözülür mü? Piyasada BIOS pilini nerden bulabilirim?

3- Bu aleti topladığımda eski tüplü ekranımın bana yeteceğini düşünüyordum ama pek öyle olmadı. 19 inçlik bir ekran almak istiyorum, fiyatı 400 YTL'yi aşmamak suretiyle tabii. Bana iyi bir marka ve model önerebilir misiniz?

Umarım çok sıkıntı vermemişimdir. Cevabınızı umutla bekliyorum. Kolay gelsin, sağlıcakla kalın.
Ercan ER

C Merhabalar Ercan,
DVD yazımı konusunda yaşadığın problem, sanki Nero'nun yanlış bir ayarından kaynaklanıyor gibi geldi. Silip tekrar yüklemekle işe başlayalım. Boş DVD takınca otomatik olarak bir pencere açılması lazım. Eğer o pencere açılıyorsa demek ki sürücümüz boş DVD'leri algılayabiliyor. Bu durumda hatayı Nero'da arama tezimizi güçlendirecek. Yok, böyle bir ekran gelmiyorsa, boş DVD'leri hiçbir şekilde görmüyorsa DVD yazıcıdan kaynaklı bir sorun da olma olasılığı güçlenecek. Bu durumda DVD yazıcının üreticisinin sitesinden elindeki model için çıkan son firmware güncellemesini yapman sorunu belki çözebilir. Bu işlem de sonuç vermezse başka markalardaki boş DVD'leri denemeye sıra gelecek. Bazen her DVD yazıcı, her marka boş DVD'yi algılayıp yazamayabiliyor. Tüm bunlara rağmen sonuç alamazsak donanımsal bir hatayla karşılaşmış olabiliriz.

BIOS pilinin 1 sene gibi kısa bir zamanda bitmesi çok rastlanan bir durum değil aslında ama ne olur ne olmaz yeni bir pil alıp deneyebilirsin. Anakart pilini herhangi bir saatçiden rahatlıkla da temin edebilirsin *(Alışmışsın zaten sökmeye, yanına al bundan bir tane istiyorum dersin, bu arada ufak tefek elektronik alet satan yerlerde de bulunuyor –TÖ)*. Diğer yandan CMOS reset jumper'ına da ne olur ne olmaz bir bak, belki yerinden çıkmış olabilir. CMOS reset jumper'ının yeri anakart üreticisine ve modele göre yeri farklılık gösterebildiği için anakartının yanında gelen kitapçıkta yerini bulup, kontrol edebilirsin.

KDV dahil son fiyatı 400 YTL'nin biraz üstüne çıksa da sana Samsung T190'ı rahatlıkla tavsiye edebilirim. Kesinlikle verdiğin paraya değecektir.
Kendine iyi bak Ercan, görüşmek üzere.

Evet, göz açıp kapayıncaya kadar bir ayın daha sonuna geldik. Her türlü derdinizi, sıkıntınızı donanim@oyungezer.com adresine bekliyoruz. Ne demiş atalarımız "Bir ben var benden içeri... Demin buradaydı ama az evvel çıktı. Notunuz varsa söyleyin dönünce ben iletirim." *(Amanın Olgay'ın ayarları dağılmış iyice, acil tatile yollamak lazım, Sinan sınıfı espri üretmeye başladı -TÖ)* Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın...
– OlgaY ERTEZ

SANAYİNİN GELDİĞİ SON NOKTA

Hayatımız üzerinde hiçbir etkisi olmayacak ürünlerle bir kez daha karşınızdayız ve burada ne yaptığımızı bilmiyoruz.



PANİK DÜĞMESİ

Dünyayı havaya uçuracağımız falan yok, korkmayın. USB aygıtımızı bilgisayarımıza bağlıyoruz. Sonra ofiste uygunsuz işler peşinde koşturmaya başlıyoruz. Bir iş arkadaşımız ya da patronumuz masaya yaklaşırken panik düğmesine basıveriyoruz. Hop! En sıkıcı doküman ekranı kaplayıp ayıbımızı örtüveriyor.

WEBCAM ROKET ATAR

Eskiden sadece roket atar olanı vardı bunun. Hedef alma sistemleri çok değişti. Artık MSN'imizi kullanarak nişan alabiliyoruz. Çünkü cihaz üstünde bir web kamerası da bulunuyor. Aşağı yukarı hareketi yanında kendi ekseni etrafında da yazılım yardımıyla dönebiliyor. İşi gücü bırakıp millete roket atmaya başladığınızdaysa muhtemelen patronunuz da size kilitleniyor. Hadi bakalım.





FPS YELEĞİ

Eskiden Laser Tag muhabbeti çok modaydı. Artık değil. İşte Laser Tag yeleğine benzer bir sistem kullanan bu yeleği giydiğinizde 8 ayrı yerinizden vurulabiliyorsunuz. Bilgisayar başında Call of Duty oynarken, her patlama ve yediğiniz her kurşun sonrası eşekten düşmüş karpuz tadı almak için birebir.

Bu ürünlerin tamamı USB bağlantı noktası kullanıyor. Güç tüketimini azaltmaya çalışırken enerjimizi bunlara sarf ediyor olmamız anlaşılması güç bir durum. Neyse, yine de iyi eğlenceler.
- Kaan ALKIN


SONY
PLAYSTATION 3
SIXAXIS



13 ADIMDA

320 GIGABYTE'LIK PLAYSTATION3

NİYE 120'LİK DİYE DAHA FAZLA PARA VERESİNİZ?

PANİĞE GEREK YOK. ŞİMDİ PS3'ÜNÜZÜN SABİT DİSKİNİ ADIM ADIM DEĞİŞTİRECEK, BİR DE ÜSTÜNE LİNUX KURACAĞIZ!

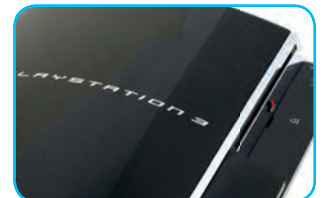
20, 60, 80 derken 40GB'lık **PlayStation3**'ler neredeyse standart hale geldi. Birçoğumuzun evinde bu model var. Her yeni oyun kurulum ve kayıt için yer istiyor, Blu Ray disklerin ek içerikleri, **PS Store**'dan gelen oyunlar, demolar, eklentiler, videolar, müzikler, fotoğraflar ve temalar yetmezmiş gibi PS Home, GTTV ve HD yayınları kaydedip işleyebilen PlayTV de giderek diskimizi ve bizi daraltıyor. Sil babam sil, nereye kadar? Yoksa siz 160GB'lık PS3'e kamyonla para vermeyi mi planlıyorsunuz? İşte konsol alemlerinin Ayşe Teyze'si MegaEmin abiniz size bu sorunu cırt yapmadan çözmenin yolunu gösteriyor! Çok basit adımlarla PS3'ünüzün sabit disk kapasitesini 160, 200, 320GB veya arzu ederseniz terabyte seviyesine nasıl çıkartacağınızı anlatacağız; silmeye son! Ne fenaymış reklâm ağzıyla konuşmak.



EL EMEĞİ GÖZ NURUYLA HAZIRLAYAN: **EMİN "MEGAEMİN" BARIŞ**







Sony, PS3'ü henüz duyurduğu zamanlarda makinenin, üzerinde Linux işletim sistemi kurulu olarak geleceğini açıklamıştı. O günden sonra ne değişti bilinmez, belki işlemci mimarisi uymadı, belki PC oyunlarının konsolda çalışabilmesi ihtimali Sony'yi endişelendirdi, belki de daha iyi bir alternatifi vardı; Cross Media Bar arayüzü gibi. Ama nihayetinde PS3'te Linux'a sonradan eklenebilecek bir alternatif olarak yer ayrıldı. Bu alternatifi kullanıp kullanmamak tabii ki size kalmış ama ben görevimi yaparak konsolundan daha fazlasını elde etmek isteyenlerin işlerini kolaylaştırmaya karar verdim. PS3 için en uygun Linux'u seçip kurarak konsolunuzun kapasitesini sonuna kadar zorlayabilirsiniz. Üstelik bütün bunlar hiç de göründüğü kadar karışık ve ürkütücü değil, denemeye karar verirseniz bunu zaten kendiniz de göreceksiniz. O halde başlıyoruz…



01 Önce **Sabit Disk** Seçimi



Evet, daha önce de belirttiğim gibi yüksek depo alanına sahip bir PS3'ünüz olması için illa ki yeni 160GB'lık modele para bayılmanıza gerek yok. Bildiğiniz gibi 80 ve 160GB yeni modellerin depo alanı haricinde tüm özellikleri 40GB'lık modelle tastamam aynı. Tek yapmanız gereken 2,5" boyutunda SATA bir dizüstü bilgisayar sabit diski satın alarak konsolunuza takmak. Isınma sorunundan dolayı 7200 yerine 5400rpm modelleri tercih etmeniz şart. Konsol her kapasiteyi destekliyor ancak ben uygun fiyatlı ve yeterli olduğunu düşündüğüm için 70 dolar civarında bulunabilen 160GB 5400rpm bir Seagate tercih ettim. Maxtor, Samsung ya da başka bir marka da seçebilirsiniz elbette, benim marka tercihim PS3 üzerinde de Seagate gelmesinden kaynaklanıyor. Bu sabit diskleri büyük bilgisayar mağazalarının OEM bölümlerinde rahatlıkla bulabilirsiniz.

02 Sırada **Linux** seçimi var

İsterseniz makinenize Linux da kurarız, sorun değil ama gelin önce neden, nasıl ve hangisi sorularını yanıtlayalım. Bir kere bilgisayar sahibi değilseniz, PS3'ünüzde bir Linux işletim sistemi çok işinize yarayacaktır. Tabii ki Windows kadar kullanışlı olmayacak bu Linux, çözünürlük çok yüksek değil, grafik hızlandırıcı kullanılamadığından PC oyunları çalıştırılamıyor (PS3'ün OpenGL'i blokladığı söyleniyor – mantıklı), kablosuz ağ tam olarak desteklenmiyor. Ama oldukça faydalı yönleri de var. En önemlisi, alışmak zaman alsa da Linux öğrenmekten bir zarar gelmez. Havada karada her türlü çalışan Linux ile Messenger, İnternet tarayıcı, Open Office gibi imkânları kullanabilmenin yanı sıra müzik ve film oynatabilir, resimlerinizi görüntüleyebilirsiniz. Yapabilecekleriniz biraz da sizin çabanıza bağlı. Kullanıp kurcaladıktan sonra emülatörler, medya oynatıcılar gibi birçok uygulama daha indirip kullanabilirsiniz (www.cnr.com size bu konuda yardımcı olabilir). Bu bilgiler ışığında makinenize Linux işletim sistemi kurmanın avantajlı mı yoksa gereksiz mi olduğuna kendiniz karar verebilirsiniz.



03 Linux'um **çeşit çeşit**

Peki hangi Linux'u tercih etmek gerekir? Açıkçası Debian, Fedora, Gentoo, OpenSuSE ve Ubuntu'yu araştırdım karşılaştırmalı olarak yazayım diye, ancak Yellow Dog Linux açık ara en iyisi olduğunu çok çabuk gösterdi. Ben de bu karşılaştırmadan vazgeçtim ve kurulumu YDL 5.0 üzerinden anlatmaya karar verdim. Yellow Dog Linux, PlayStation 3 için özel olarak optimize edildiğinden diğer alternatiflerden daha hızlı çalışıyor, daha fazla uyumluluk gösteriyor ve daha kolay kurulabiliyor. Farklı bir Linux kurmak isteyebilirsiniz, o durumda dahi anlatacağım temel adımlar kurulumda size fazlasıyla yardımcı olacaktır. Haydi artık icraata geçelim…

04 **Malzemeler** (6 kişilik)



Artık "PlayStation3'e Doping" projemize başlayabiliriz. Bu yazıda sabit disk kapasitesi yükseltme, yedekleme ve yeni sabit diske yedeklenen verileri aktarma ile Linux kurulumu konularını anlatacağım. Ama siz tamamını yapmak yerine yalnızca ihtiyacınız olan adımları uygulayabilirsiniz. Hemen malzemelere geçiyorum sevgili mutfak dostları...

› PlayStation3 ve bir adet televizyon (tercihen HD)
› 2.5" Sata 5400rpm dahili dizüstü bilgisayar sabit diski (boyutu size kalmış)
› Harici USB sabit disk (yedekleme için – yeterli boş alana sahip ve Fat32 olmalı)
› USB flash disk (Linux kurulumunu başlatabilmek için)
› İnternetli bilgisayar, DVD yazıcı ve boş DVD (Linux DVD'si için)
› Klavye ve fare (USB ya da kablosuz olabilir)
› Yıldız ve düz uçlu tornavidalar...

Malzemelerimiz bu kadar. PS3, USB kontrol cihazlarının hemen her markasını tanıdığı için sorun yok ancak sonradan dellenmemek için siz iyisi mi işe başlamadan önce muhakkak bir kontrol edin. USB depolama aygıtlarının tanınabilmesi için ise Fat32 dosya sistemine sahip olması gerektiğini unutmayın.

05 Canım vericiklerim...

İşlemlere **yedeklemeyle** başlayalım. Eski küçük, minik, minicik sabit diskinizdeki oyun, video, müzik ve resimleri yeni ve yüksek kapasiteli sabit diskinize bu yolla rahatça taşıyabilirsiniz. Telif hakları nedeniyle bazı içeriklerin taşınamayabileceği uyarısı veriliyor ama ben herhangi bir sorunla karşılaşmadım açıkçası. Yine önemli ve sevindirici bir nokta şu: Sabit diski değiştirmenin ya da biçimlendirmenin PS3'ün ayarlarına ya da sizin hesaplarınıza bir etkisi olmuyor, yalnızca içerik ve oyun dosyalarınız siliniyor. Yani bilgisayar formatlar gibi her ayarınızı yeniden yapmak ya da hesap bilgilerinizi yeniden girmek zorunda kalmıyorsunuz.

06 Yedekleme

Konsolunuzu açın ve yeterli kapasitedeki USB harici diskinizi PS3'e bağlayın. Ardından System settings > Backup utility > Back up > Yes şeklinde ilerleyerek hedef sürücüyü seçin ve yedeklemeyi başlatın. Bu işlem için bir süre beklemeniz gerekecek. Bu esnada makinenizi silin şöyle bir, pek tozlanmış. İşlem bittiğinde size yedeklenen dosya boyutunu ve klasör bilgilerini verecek. Şimdi harici diski çıkartıp bir kenara koyun çünkü geri yüklemeyi yeni diski takınca gerçekleştireceğiz.

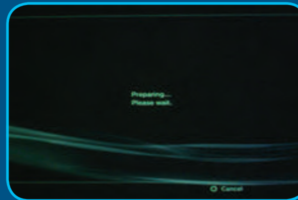














07 PS3'te 40GB'dan 1TB'a...

Artık yeni aldığımız cillop sabit diski konsolumuza takabiliriz. Hemen belirteyim, bu işlemi yapmak makinenizin garanti kapsamı dışında kalmasına **neden olmayacaktır.** İçiniz rahat olsun, üstelik gayet de kolay. Makinenizin prizle olan bağlantısını kesin, başınıza iş gelmesini istemem. Şimdi konsol dik durduğunda alt tarafında kalan kapağı küçük düz uçlu bir tornavidayla sağ tarafından ve zorlamadan açın. Yine küçük yıldız uçlu bir tornavidayla ortadaki mavi renkli vidayı sökün. Kızağın üzerinde görülen metal renkli kulakçığı kaldırarak kızağı USB portların bulunduğu yöne doğru nazikçe kaydırın, ardından kendinize doğru çekerek çıkartın. Çok basit bir işlem ama kırıp dökerseniz mesuliyet kabul etmem, ona göre. Şimdi kızağın dört kenarındaki vidaları sökün, eski sabit diski kızaktan kaydırarak çıkartın ve yeni diski kızağa takarak aynı vidalarla sabitleyin. Kızağı tıpkı çıkarttığınız gibi yerine takın, USB portların ters yönüne doğru kaydırarak yerine oturduğundan emin olun ve mavi renkli vidayla da sabitleyerek dış kapağı kapatın. İşlem tamam.

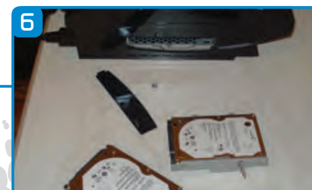
1


2


3


4


5


6


7

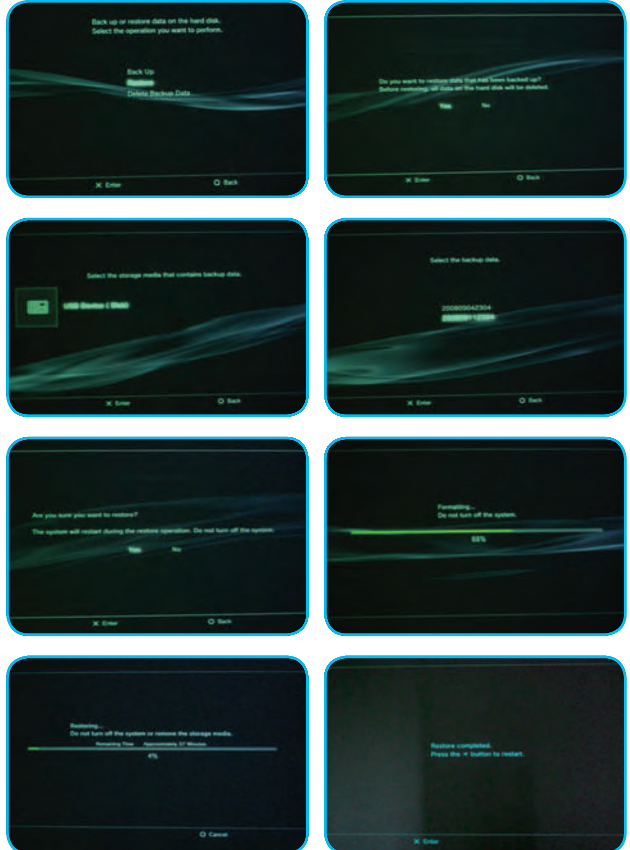

08 Format: PS3

Artık makinenizi açabilirsiniz, tabii önce fişi takın. Yeni diskimizi biçimlendirmemiz şart. System settings > Format utility > Format hard disk deyip onayladıktan sonra gelen ekranda, Linux kurmak istemiyorsanız "Use all for the PS3 system" seçeneğini işaretleyip devam edin. Eğer Linux da kuracaksanız Custom > Allot 10GB to the Other OS yolunu izlemelisiniz. Ardından Quick (hızlı) ya da Full (tam) biçimlendirme tercihinizi soracak, sabit diski yeni aldıysanız full öneririm, değilse hızlı da biçimlendirebilirsiniz. Format bitince PS3 kapanıp açılacak.



09 Geri Yükleme

PlayStation3 kapasite artırımının son adımı olarak ise daha önce yedeklediğimiz sabit diskimizde ne var ne yoksa yenisine aktaracağız. Daha önce yedeklemek için kullandığımız USB harici diski PS3'e bağlayın. System settings > Backup utility > Restore > Yes şeklinde ilerleyin, kaynak sürücüyü ve yedeklenen dosyayı seçerek onaylayın. Kapanıp açılmasının ardından PS3 aktarma işlemini otomatik olarak tamamlayacaktır. Kısa bir bekleyişin ardından X'e basarak yeniden başlatın. Bir aksilik olmazsa eski içeriğinizin tamamını yeni sabit diskinizde bulacaksınız. Daha önceden indirilmiş içerikte sorun olursa, satın alınmış dahi olsa PS Store'dan yeniden çekebileceğinizi unutmayın.



10 Linux kuralım

Geldik PS3'e Linux kurma faslına. Daha önce de söylediğim gibi birçok Linux sürümünün arasından PS3'e özel tasarlanmış olduğu için Yellow Dog Linux 5.0'ın nasıl kurulduğunu anlatmayı uygun gördüm. Yaklaşık 3,3GB boyutundaki Yellow Dog Linux 5.0'ı resmi sitesi www.terrasoftsolutions.com'dan, tinyurl.com/ydlps3 adresinden ya da torrent kullanarak (korkmayın, bu dosya yasal) indirin ve kaliteli bir DVD'ye mümkün olan en düşük hızda ve Nero, Alcohol, PowerISO gibi iyi bir programla yazdırın (farklı Linux kullanmak isteyenler de istedikleri sürümü bulup yazdırmalı elbette). Şimdi USB harici disk (yabancı diilsin, flash disk de olur) içerisine "PS3" adında bir klasör, bu klasörün içine ise "Otheros" adlı başka bir klasör oluşturun. Bunun ardından tinyurl.com/ooself ve tinyurl.com/oosbld adreslerinden (veya Google'dan aratarak rahatça) toplam 4.38MB boyutundaki "otheros.self" ve "otheros.bld" dosyalarını çekin ve oluşturduğunuz "Otheros" isimli klasörün içerisine atın. Klavye ve faremizi de konsolumuza bağlamamızın ardından başlamak için hazırız.



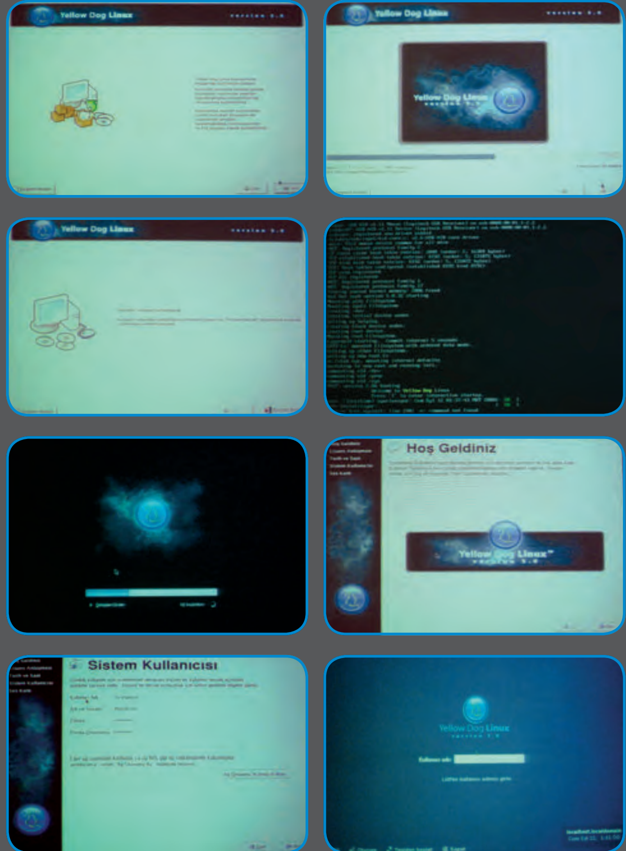
11 Penguen saldırısı

PS3'ü açıp hazırladığınız Linux DVD'sini ve USB diski takın. System settings > Default system > Other OS > Yes demenizin ardından makineniz kapanıp açılacaktır. Korkmayın kötü bişi olmicak; hatta bakın bakın, Linux penguenlerimiz görünmeye başladı bile. Bir sürü ıvır zıvır metrikis yazısının ardından kurulum başlayacak. Başlamaz da "kboot:" yazısında takılırsanız tab tuşuyla "install"u seçin. Olmuyorsa televizyonunuz (ya da görüntü ayarınız) HD değil demektir. Bu durumda tab ile "installtext" seçmeniz gerekecek, kurulum da daha zahmetli olacaktır (bu çözünürlükte kursanız dahi her açılışta "ydl480i" seçmeniz gerekebilir). Kurulum penceresinin gelmesinin ardından klavye ve dil seçimlerini gerçekleştireceksiniz. Kurulum size Linux'un kurulacağı alanın biçimlendirileceğini belirtecek, hiçbir ayara dokunmadan onaylayın. Sizden yönetici hesabınız olan "root" için parola belirlemeniz istenecektir. Bu adımın ardından ileri diyerek Linux'u yüklemeye başlayabilirsiniz. Uzun sayılabilecek bir bekleyişin ardından işletim sisteminin yüklenmesi tamamlanacak. USB diskinizi çıkartın ve konsolunuzu yeniden başlatın.



12 Güle güle kullanın

Artık kullanıcı hesabı, tarih - saat ve ses kartı gibi basit ayarların ardından kullanıcı adı ve şifrenizi yazarak oturumunuzu açabilirsiniz. İnternete ethernet kablosuyla bağlanıyorsanız bir sorun olmayacak fakat kablosuz ağdan bağlanıyorsanız bu fonksiyonu aktifleştirmeniz için ağ konfigürasyon aracından ya da bazı durumlarda komut satırından bizzat ayar yapmanız gerekecek. Tavsiye etmiyorum ama kablosuzda ısrar ederseniz TerraSoft'un sitesinde sorunun çözümü anlatılıyor fakat biraz meşakkatli. Linux ile ne isterseniz onu yapabilirsiniz bundan sonra, hayırlı olsun.



13 Bitti mi ne?

Bu haliyle konsolunuzu her açtığınızda YD Linux açılacaktır. PS3'ün kendi arayüzüne dönmek için Linux açılırken ya da Linux komut satırında "boot-game-os" komutunu yazabilir, Linux içerisinden Applications > System tools > Boot PS3 Game OS yolunu izleyebilir ya da basitçe açılışta konsoldaki açma kapama tuşuna beş saniye basılı tutabilirsiniz. Tekrar Linux'a dönmek için PS3 arayüzünde System settings > Default system > Other OS > Yes yapın. İşte hepsi bu kadar. Oh, yorulduk ama güzel de oldu evet, dopingli PlayStation3'ünüzü güle güle kullanın.



Giray Özil - gozil@ea.com





TEKNİK ANALİZ
PLATFORM SAVAŞLARI

BİR PLATFORMU DİĞERİNE KARŞI ÖLÜMÜNE SAVUNMADAN ÖNCE BİLMENİZ GEREKENLER

Oyun platformları arasındaki çekişme yeni bir şey değil. Bu yazıyı on beş yıl önce yazıyor olsaydım o zamanlar yılmaz savunucusu olduğum Sega Mega Drive'ın (diğer adıyla Genesis) Nintendo SNES'ten ne kadar iyi olduğundan, Sega'nın geleceğinin çok parlak olduğundan bahsediyor olacaktım. Neyse ki 9 yaşındayken kimse bana köşe yazısı yazdırmıyordu, şimdi daha objektif ve yerinde bir analiz yapabileceğimi umuyorum. Bir kişinin daha "Biliyor musun PS3 aslında süperbilgisayarlardan güçlüymüş ama çok karmaşık olduğu için programcılar çözememişler daha" demesine fırsat vermeden konuya acilen girmek istesem de öncelikle Sega'nın anısına bir dakikalık saygı duruşu yapalım lütfen. Teşekkürler.

Birkaç konuda sizinle anlaşmak istiyorum öncelikle: Wii'den bahsetmeyeceğim bu yazıda. Çünkü Wii bu neslin tartışmasız galibidir şahsen anlam veremesem de. Ayrıca Wii üzerinde hiç oyun geliştirmedim, dolayısıyla detaylarını çok bilmiyorum. Onun yerine eşimden dostumdan ve hatta sıcacık yatağımdan daha çok birlikte olduğum pek sevgili PS3, Xbox 360 ve PC üzerine ve daha çok oyunların teknik yönüyle ilgili bir analiz olacak bu. Yani PS3'nin Bluray filmleri oynatabilmesi veya 360'daki üç kırmızı ışık problemi gibi şeyler de bu yazının kapsamının dışında. Dolayısıyla bu "hangi konsolu almalısınız" konulu bir yazı değil, o konuda çok farklı etkenler var. Bence hepsini almalısınız zaten :) Son olarak, tamamen tarafsız olarak yazıyorum bu yazıyı, sonra aksini iddia etmeyin, üzülürüm. Merak ediyorsanız bu oyun platformlarının hepsine sahibim ve hepsinin çok güzel oyuncaklar olduğunu düşünüyorum. Artık başlayabiliriz:

HER ŞEYİN BAŞI CPU

Gereğinden fazla teknik detaya girmek istemiyorum ama her sağlıklı karşılaştırma gibi burada da biraz manasız kısaltmalar ve 2 üzeri n formülüne uygun rakamlar gerekiyor öncelikle. PlayStation 3 donanımsal olarak oyun konsolları içerisinde gelmiş geçmiş en radikal mimariye sahip olanı. Cell adında IBM ve Toshiba'yla ortak üretilmiş bir çekirdek kullanıyor. 3.2GHz hızında çalışan Cell toplamda 9 işlem ünitesi içeriyor aslında. Ana işlemciye "PowerPC Processing Unit" (PPU) deniyor. PPU 64 bit mimariyle tasarlanmış, iki donanımsal thread çalıştırabilen, 32KB level 1 ve 512KB level 2 arabelleğe sahibi bir işlemci. Bunun yanında 8 tane "Synergistic Processing Unit" (SPU) adı verilen yan işlemciler var. Bu 8 işlemciden birini işletim sistemi kendisine tahsis ediyor, bir diğeriyse geri kalanlardan biri bozuk çıkarsa otomatik olarak devreye girecek şekilde tasarlanmış. Yani programcının hizmetinde 6 adet SPU var. Bu SPU'lar çok çok hızlılar fakat doğrudan ana hafızaya ulaşamıyorlar. 256KB'lık oldukça küçük bir hafızaları var ve ancak buraya transfer edilen veriler üzerinde çalışabiliyorlar.

Görüldüğü gibi kâğıt üzerinde inanılmaz hızlı bir beyni var PlayStation'ın. Ama pratikte bunu tam kapasiteyle kullanabilmek imkânsız sayılır. Çünkü yukarıda bahsettiğim gibi, SPU'lar çok küçük verileri çok hızlı bir şekilde işleyebilmek amacıyla tasarlanmış işlemciler. Çalışabilmeleri için öncelikle verilerin onlara uygun çok küçük parçalar haline getirilmesi, ardından SPU'lara yollanması, sonuçların geri alınması ve işlenmesi gerekiyor. Bunlar da kimi durumlarda yavaş olabilen Direct Memory Access (DMA) sistemiyle yapılıyor. Bir oyunun tamamen bu tarz paralel işlemeye uygun hale getirilmesi çok zor, hatta oyunun kimi bileşenleri için imkânsız. Her tarafta gördüğümüz "Bu oyun PS3'nin ancak %20'sini kullanıyor" tarzı yorumlar tam olarak bu sorundan bahsediyor. Özetle, PPU tam güç çalışırken sınıfın zeki ama tembel çocuğu SPU'lar zamanın büyük çoğunu boş oturarak geçirebiliyorlar çünkü yapacak bir şeyleri yok. Rahatça söyleyebilirim ki hiçbir oyunun PS3'nin gücünü %100 kapasitede kullanmasını beklememelisiniz. Mimari olarak böyle bir şey imkânsız. Ancak programcılar motorlarını bu SPU'ları mümkün olduğu kadar meşgul tutacak şekilde yeniden tasarlamaya gayret ediyorlar. Bu epey zor bir iş olsa da yavaş yavaş meyvelerinin alındığı söylenebilir.

Xbox 360 ise yine IBM'in tasarladığı 3.2GHz hızındaki Xenon işlemcisine sahip. Kendisinin üç çekirdeği var ve her çekirdekte iki donanımsal thread çalıştırabiliyor, yani bir anlamda 6 çekirdekli denebilir. 1MB level 2 arabellek sahibi olması önemli bir avantaj. Geleneksel PC'lere daha yakın bir mimariye sahip olan Xenon'un üç çekirdeği de hafızaya doğrudan erişebiliyor, dolayısıyla PS3'ün SPU'ları için söylediklerim çoğunlukla burada geçerli değil. Bu yüzden, yazdığınız standart bir program Xbox 360'da PS3'e oranla muhtemelen daha hızlı çalışacaktır. Paralel işlemeye yönelik optimizasyonları yeterince yaptığınızdaysa, özellikle "floating point" de-





nilen kesirli sayılara dayalı işlemlerde PS3'ün çok daha hızlı çalışacağını söylemek mümkün. Kesirli sayı işlemlerindeki muhteşem performansı Cell'i oyun haricindeki alanlarda daha ideal kılıyor, zira oyunlar bu işlemlerin çok da yoğun olarak kullanıldığı bir alan değil. Bu yüzden bilimsel çalışmalarda sık sık PS3 kullanıldığına tanık olabilirsiniz.

PC'lerin elbette standart bir konfigürasyonu yok. Ama günümüzün ortalama oyun PC'sinde bulunan dört çekirdekli bir CPU, istisnaları saymazsak geniş arabelleğinin de yardımıyla en azından bu iki konsolun CPU'ları kadar hızlı çalışacaktır.

EN KRİTİK NOKTA: EKRAN KARTI

Oyunların çok büyük bir kısmı ekran kartının hızıyla sınırlıdır, oyun geliştiricisi terminolojisiyle "GPU Bound" denir böyle uygulamalara. Bu, CPU ve hafızanız ne kadar hızlanırsa hızlansın GPU hızlanmadan performans artışı göremeyeceğiniz anlamına gelir. PC'lerin açık ara önde olduğu bir alan burası. PC camiasında GeForce 8 serisi bile eski kabul edilirken, iki konsol da GeForce 6 neslinden sayılabilecek kartlar kullanıyor.

PS3 "Reality Synthesizer" (RSX) adında NVidia ile ortak üretilen bir çipe ve taşınabilir cihazlarda kullanılan OpenGL ES tabanlı bir grafik altyapısına sahip. 550MHz hızında çalışıyor, aynı anda 24 pixel shader ve 8 vertex shader işleyebiliyor. GeForce 6800 Ultra'ya çok benzeyen bir mimari bu.

Xbox 360 ise ATI'ın ürettiği Xenos isimli çipi kullanıyor ve doğal olarak DirectX 9.0 tabanlı. 500MHz hızında çalışan bu çip, aynı anda 48 shader'ı pixel ya da vertex shader ayrımı yapmadan destekliyor.

Kâğıt üzerinde birbirine oldukça yakın özelliklere sahip iki GPU. Ben oyun geliştirirken çoğunlukla 360'ın grafiksel olarak daha hızlı olduğunu tecrübe ettim. Bunun iki sebebi var, birincisi Sony'nin pixel ve vertex shaderlara ayrı yollardan işlemesi. Örneğin eğer 8 adet vertex pipeline'ı meşgulse 24 pixel pipeline'ı onların boşalmasını beklemek zorunda, bu da performansı düşüren bir faktör. X360 ise gerektiği şekilde 48 pipeline'ı pixel ve vertex shaderlara dağıtabiliyor. Diğer bir konuysa günümüzde olmazsa olmaz bir özellik olan antialiasing. X360'ın hafıza tasarımı sebebiyle antialiasing neredeyse bedavaya geliyor, PS3 ve PC'de ise oldukça performans düşüren bir işlem bu. Kimi oyunların gerçek çözünürlüklerinin PS3 sisteminde nispeten düşük olması genelde antialiasing mecburiyetinin doğurduğu bir sorun.

HAFIZA

PC'lerin açık ara önde olduğu bir başka konu. Sıradan bir oyun PC'sinde en az 2GB ana hafıza ve 512MB GPU hafızası bulunuyor diyebiliriz. PS3 256MB grafik hafızasına ve yaklaşık 200MB'ı programcının kullanımına açık olan 256MB ana hafızaya sahip. Xbox 360 ise video hafızasını ve RAM'i tek bir yapıda birleştirerek 512MB'lık toplam hafızaya ulaşıyor. Konsolların toplam kullanılabilir hafızaları hemen hemen eşit olsa da PS3'de grafik hafızasının ayrı olmasından dolayı ana hafızayı daha tutumlu kullanmak gerekiyor. Xbox 360'da ihtiyacınıza göre grafik için ayırdığınız hafızayı azaltıp diğer işlemler için kullanabiliyorsunuz.

DİĞER FAKTÖRLER

PS3'ün bana kalırsa en önemli özelliği Bluray sürücüsü. 25GB veriyi fütursuzca diskinize yerleştirebiliyorsunuz, sıkıştırma derdiniz yok. Bir problem Bluray'in okuma hızının diskin her yerinde standart olması. DVD'de ise hızınız diskin neresini okuduğunuza göre değişiyor. Dolayısıyla oyunun sıkça erişilen bilgilerini Xbox 360'da diskin en hızlı erişilen yerine koymanız performansı artıracaktır. PS3'deki iki hızlı Bluray sürücüsünün sabit hızı DVD'nin maksimum hızından düşük. Yine de bunun çok sorun olduğunu görmedim açıkçası şimdiye kadar.

Bir diğer konu ise her PS3'de sabit disk bulunma garantisi. Programınızı ona göre tasarlayıp sabit diskten faydalanabiliyorsunuz. Sabit diski olmayan X360 modelleri olduğu için böyle optimizasyonlar yapamıyoruz.

Bir oyun yapımcısını doğrudan etkileyen unsurlar sadece donanım özellikleri değil. Oyunun yapım aşamasında platformun sağladığı geliştirme ortamı da çok önemli. Platformun sahip olduğu geliştirme araçlarının ve dokümantasyonun kalitesi uzun vadede kullanıcıya da yansır. Bu konuda karşılaştırma yapmam ve fikir belirtmem mümkün değil Sony ve Microsoft'la olan kontratlarımızdan ötürü, ancak bu konsollardan birindeki oyun geliştirme ortamının diğerini birkaç yıl geriden takip ettiğini söylemekle yetineceğim.

SONUÇ

Özetle diyebiliriz ki oyun geliştirmenin en kolay olduğu ve en yüksek performansın alındığı platform kesinlikle PC. Buna rağmen PC oyunculuğunun neden konsolların bu kadar gerisinde kaldığından bambaşka bir yazıda gözyaşlarıma hakim olmaya çalışarak bahsedebilirim. Xbox 360 ve PS3'ü teknik olarak karşılaştırdığımızdaysa, bir adım önde görünen Xbox'ın aslında çok da önemli bir üstünlük sağlamadığını görüyoruz. Dolayısıyla konsol alırken seçiminizi hangisinin daha güçlü olduğuna göre değil hangisinin sizin ihtiyaçlarınıza daha çok hitap ettiğine ve fiyat/performans oranına göre yapmanızda fayda var. Zaten bunlar eninde sonunda size hoş vakit geçirtmek için tasarlanmış oyun cihazları, spor otomobiller gibi sürekli son süratlerini karşılaştırmak anlamsız. Son olarak, eğer bir gün konsollarda oyun yapmak istiyorsanız mutlaka çok işlemcili mimarilerde nasıl optimize kod yazılması gerektiğini öğrenmenizi tavsiye ederim. Zira gelecekteki oyun konsollarında çok daha fazla çekirdeğe sahip işlemciler göreceğiz.

EV ÖDEVİ

Asteroids ödevlerini yine bizim stüdyoda kurduğum ufak bir jüri eşliğinde değerlendirdim. Gönderen veya uğraşıp da bitiremeyen herkese teşekkür ediyorum. Birincilik ödülünü İstanbul'dan Efe Uzunoğlu kazandı. Kendisine bu ay çıkacak olan *Red Alert 3*'ü göndereceğim. Sıra geldi bir sonraki ödeve...

Bu seferki ödev sayısal değil sözel bölümden: Her sene EA yeni bir *FIFA* çıkarır ve herkes koro halinde "Aynı oyunun grafiklerini değiştirip önümüze koydular" der. Geçen hafta konsollarda *FIFA 09* oynarken (gelmiş geçmiş en iyi futbol oyunu oluyor kendisi) bu ödevi vermek aklıma geldi. Siz EA'de *FIFA* serisinin tasarımcısı olsanız oyuna nasıl yenilikler eklerdiniz ki bu sefer kimse "Pis EA, sırf para kazanmak için aynı oyunu piyasaya sürmüş" diyemesin.

Biraz düşününce fark edeceksiniz ki yüzyıllardır kuralları belli olan bir oyun hakkındaki bir oyuna yeni bir şeyler eklemek aslında çok zor. Oyun modları, grafikler, oynanabilirlik gibi konularda detaylı fikirlerinizi bekliyorum. Birkaç paragrafta maddeler halinde yeni *FIFA*'da nelerin değiştirilmesi ve eklenmesi gerektiğini 20 Ekim'e kadar bana e-mail yoluyla ulaştırabilirsiniz. Tabii fikirlerinizin uygulanabilir olması önemli, örneğin ben de Ronaldo'nun yirmilik dişindeki çürüğü görebilmek isterim (ister miyim?) ama teknolojik olarak bu mümkün değil maalesef. Bu arada oyunun PC versiyonunu baz almayın lütfen. Niye peki, çünkü PC versiyonunu ben hâlâ bilmiyorum!

ARANIYOR

Telltale Games
(Oyun Tasarımcısı)
JavaScript, Lua, Python, Perl gibi yazılımlarda üst seviye tecrübe ve bilgi birikimine sahip, Sonradan düzeltilebilecek, akıcı kodlar yazabilen, Visual Studio ve Source Safe deneyimi olan, Takım çalışmasına yatkın oyun tasarımcısı aranmakta.
http://tinyurl.com/4sxopx

HumaNature Studios
(DVO Online Dünya Tasarım Prodüktörü)
Endüstriyel tecrübesi olan, UI tasarımı yapabilecek, UI altlıkları çizebilecek kadar çizim yeteneği olan, Flash tecrübesi olan, Çocuklar ve yetişkinler için yapılan tasarımların ayırdına varabilecek, DVO oyuncusu online dünya tasarım prodüktörü aranıyor.
http://tinyurl.com/524hun

Cie Studios
(Kıdemli Etkileşim Geliştiricisi)
Programlama ve teknoloji tutkusu olan, Çok iyi derecede Flash, Flex ve Actionscript bilgisi olan, .NET, SQL, JavaScript, XML ve HTML/CSS deneyimi olan, Takım çalışmasına yatkın kıdemli etkileşim geliştiricisi aranıyor.
http://tinyurl.com/3tm9lt

Norcal Studio
(Konsept Çizeri)
Temel illüstrasyon çizim yeteneklerinin yanı sıra kompozisyon, perspektif, bina ve renk teorisi bilgilerine haiz, İnsan figürü ve anatomisi konusunda bilgili, Işık ayarları ve ışığın materyaller ve dokularla etkileşimi konusunda bilgili, Photoshop ya da Painter kullanabilen, DVO (tercihen City of Heroes) oyuncusu konsept çizeri aranmakta.
http://tinyurl.com/4ftu9q



EKRAN DIŞI



Son kalan...

Dünya bitmiş, tükenmiş. İnsanlık da pılını pırtısını toplayıp başka galaksilere kaçmış. Gerideyse devasa çöp yığınları bırakmış ve bir de kısaca Wall-E denilen bir çöp robotunu. Wall-E, bıkmadan toplamış çöpleri yüzyıllar boyunca tek başına. Ta ki keşif robotu Eve gelene kadar… İlk görüşte aşk ve ardından gelen büyük kozmik yolculuk. İnsanlığın kaderi bu sefer robotların ellerinde. Belki de gerçekten böyle olacak. Doğanın her türlü canına okuyan insan türü gelecekte robotlardan medet umacak. Pixar Stüdyoları yine ustalığını konuşturuyor ve Wall-E ile halimizi ironik bir şekilde perdeye yansıtıyor. Filmin yönetmeni Andrew Stanton, tıpkı Nemo'da olduğu gibi insansız bir dünyada insancıl duygular yaratıyor. Ama öncelikle eğlendiriyor! Bin bir rengi ve inanılmaz sesleri de cabası. Wall-E okulların açılmasına karşılık bir teselli adeta. Kötü gidişatımız için de bir uyarı. Kaçırılmamalı.

GÜVEN ÇATAK



EKRANDIŞINDAKİLER





Hangi Birine Gidelim?

Tatil bitti ya, birbiri ardına izlenecek filmler de vizyona giriyor. N'olurdu sanki bir kısmını başımızı kaşıyacak vaktimiz varken görseydik? Ama düzen kurulmuş bir kere, değiştirmek olmaz. İlk olarak *Hellboy* ile karşılaşıyoruz sinema salonunda. Cehennemden gelen dedektifimiz, bu sefer Naziler ve karanlık emelleriyle değil zıvanadan çıkan Elflerle uğraşıyor. Yönetmen koltuğundaysa yine Guillermo Del Toro var. Pan'ın Labirenti'nden sonra *Altın Ordu*'da galiba bir kez daha masallarla haşır neşir oluyoruz. Şahsen şikayetim yok; özellikle de Ron Perlman cehennem çocuğu olduğu sürece (bu arada Hellboy çizgi romanları Türkçe olarak piyasada).

Yüzümü güldüren ama gerçekten güldüren başka bir filmse Ben Stiller'ın çektiği *Tropic Thunder* adlı Vietnam parodisi. Başrollerde yine kendisi, Jack Black ve kariyerine süper bir dönüş yapan Robert Downey Jr. var. Şahane (!) bir Vietnam filmi çekerken kendilerini gerçek Vietkonglarla karşı karşıya bulan bir avuç aktörün absürd macerası bu. Ay sonuna doğruysa bu sene Cannes'dan yine eli boş dönmeyen Tarkovskyvari yönetmenimiz Nuri Bilge Ceylan'ın *Üç Maymun*'u görücüye çıkıyor. Bu sefer sinematografinin yanına senaryonun da eklenmiş olduğunu koklayarak merakla bekliyor ve bu filmi görmeli, duymalı ve konuşmalıyız diyorum. "Gerçeğe karşı üç maymunu oynamak, onun var olduğu gerçeğini ortadan kaldırır mı?" diye soruyor bize Nuri Bilge Ceylan. Bakalım gerçekten sorabilmiş mi…

Bu üç filmin yanı sıra dikkate değer bir üç film daha var. Bunlardan ilki Mathieu Kassovitz'in çektiği Vin Diesel'li *Babil M.S.* aksiyonu bol bir bilimkurgu. *Orijinal Cinayetler*, Pacino ve De Niro'yu Heat filminden sonra ikinci kez bir araya getiren bir polisiye. Babalar, *"emeklilik kapıdayken son bir davamız olsun ama en pisinden"* diyorlar. *Sihirli Şehir* ise yeraltına gömülü bir şehrin gün ışığını arama vaktinin gelmesi üzerine kurulmuş Bill Murray'li fantastik bir film. Hepsini sinemada izlemeniz dileğiyle. **-Güven**





filmekimi

Vizyon filmleri yetmiyor gibi bir de bu ay *filmekimi* var. Yedi gün boyunca devam edecek olan festival, kaçırmak istemeyeceğiniz 21 filme ev sahipliği yapıyor. Bu filmler arasında yok yok. Woody Allen, Thomas Vintenberg, Michael Winterbottom, Wim Wenders ve daha nice usta yönetmen ve son filmleri. Merak etmeyin suarede oynayanlar gala filmleri. Yani vizyona girecekler pek yakında. Tabii bu filmleri, filmekimi'nde ve Emek sinemasında izlemenin tadı başka. Zaman kısa, seçmek zor. Ama ille de bir film söylemem gerekirse, *Choke* derim. Fight Club'ın yazarı Chuck Palahnuik'in aynı adlı romanından uyarlanan filmi acayip merak ediyorum ve 10-16 Ekim'e dikkat diyorum (www.iksv.org) **-Güven**



Gözlerim Kıpır Kıpır

Hem de ne konser! R.E.M. 4 Ekim'de Türkiye'de! Sanırım onlarla birlikte Radiohead hariç baba grupların hepsi gelmiş olacak (U2 ve Red Hot Chili Peppers'ı listemden çıkarttım çok sevmeme rağmen. Zira biri insan hakları şovu yapıyor, diğeri de dünyanın merkezini Kaliforniya sanıyor). *Accelerate* albümü kapsamında turneye çıkan R.E.M. bu sefer bizi ıskalamıyor. Albüme gelince, taze bir R.E.M. var şarkılarda. Biraz daha 'hızlanmışlar' sanki. *Supernatural Superserious* ağzıma ilk takılan parça. Dinlemek lazım daha. Yine de favorim hep *This One Goes to the One I Love* olacak… **-Güven**



Buraya Bakın!

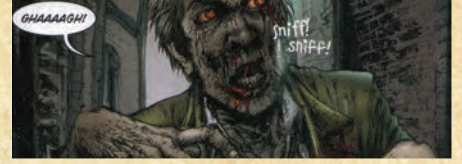
Diyor Erim Birol çektiği stop-motion Lego filmleri için internet sayfasında. Sadece filmlerini yayınlamıyor bu sitede, *"gelin sizinkiler de olsun, hatta beraber film yapalım"* diyor. Şimdilik Star Wars ve Indy temaları hakim filmlerinde ama nispeten daha kısa çalışmalarından deneysel işlere de açık olduğu ortada. Bir webcam, bir Moviemaker ve çokça sabır ile Erim, eğlenceli işler çıkartmış gerçekten; hatta 'BrickFilms'e de üye olup yüklemiş. Daha tabii öğrenecek çok şey var. Zaten hemen olmaz bu işler, özellikle stop-motion biraz zaman alır! Neyse, Erim'e başarılar ve nice kareler. Eğer ilgileniyor veya bir el atalım diyorsanız, www.legofilm.com.tr.tc adresine bakınız. **–Güven**













28 Günden Hemen Sonra

28 *Days Later* ve *28 Weeks Later* son yıllarda izlediğim en iyi iki zombi filmi. George Romero ustanın *Yaşayan Ölüler* serisinin yeri ayrı tabii ki. Önce Danny Boyle, sonra da Juan Carlos Fresnadillo iyi kıvırdılar bu işi. Rage virüsünü kapmış ve o tazı gibi koşan ete susamış bir yığın insan gözümün önüne geliyor zaman zaman. Serinin üçüncü filmi Paris'te geçecek malum. Ama o gelene kadar iki film arasında olup bitenleri anlatan *28 Days Later: Aftermath* çizgi romanını edinebilir ve açlığınızı giderebilirsiniz (bu aralar zaten iki film arasını ya çizgi romanla ya da animasyonla yamamak çok moda). Hikâye, sağlam bir vampir filmi olan *30 Days of Night*'ın yazarı Steve Niles'a ait. Kitap dört bölümden oluşuyor. İlk üç bölümde farklı karakterlerin peşinden gidiyoruz 28 evreninde. Son bölümde ise diğer bölümlerdeki bazı karakterlerin yolları kesişiyor, diğerlerine ne olduğu malum. Grafik olarak da gayet sağlam, özellikle renkler atmosferi çok iyi yansıtıyor. Fox Atomic tarafından basılan Aftermath, Türkiye'de şu an yok ama belki gelir diyorum çünkü çizgi roman piyasası son günlerde bayağı bir hareketli. Meraklısına tavsiye edilir. **–Güven**

Nova

Son 10 yıldır Marvel çizgi roman evreni, günün sonunda iyilerin kazandığı klasik öykü dizilerinden kurtulup yeni bir istikamete doğru süratle ilerliyor. Ciddi bir potansiyeli olmasına rağmen daha önce neredeyse hiç kullanılmayan kozmik karakterler ve uzay, bu dönemde popüler çizgi romanların ana teması olmuş durumda. Yakın zamana kadar *New Warriors* ekibinin ortalama bir üyesi olan *Richard "Nova" Rider*, Marvel'in yeni yıldız karakteri olma yolunda emin adımlarla ilerliyor.

Peki kimdir bu Nova? Richard Rider, "uzay jandarması" olarak tanımlayabileceğimiz *Nova Corps*'un binlerce üyesinden bir tanesiyken, anti-maddeden oluşan varlıkların evreni yoketme girişimi, hayatını baştan sona değiştirir. Uzun olaylar zinciri sonunda bütün örgüt üyelerinin yokedilmesiyle birlikte, grubun son canlı üyesi olarak Xandirian ırkının bütün bilgilerini içeren World Mind ve Nova Corps'un sınırsız gücüne sahip olur. Marvel evreninin en güçlü varlıklarından birine dönüşmesine rağmen Richard halen bir insandır ve ne uzayın sonsuz boşluğundaki tehlikeler ne de geçmişinin izleri onu yalnız bırakmaya niyetli değildir.

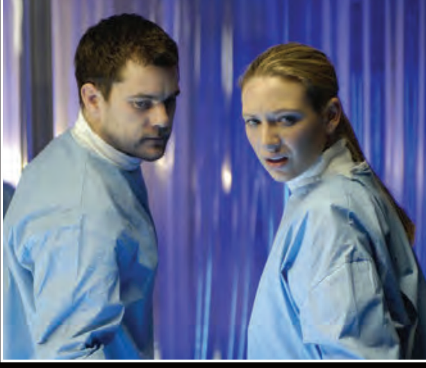
Yakın zamanda Marvel'in ikonik karakterlerinden birine dönüşmesini beklediğim Nova'yı kesinlikle kaçırmayın. Marvel evrenine yabancı olsanız bile kullanılan bakir konseptler sayesinde Nova o veya bu şekilde sizi kendine çekmeyi başaracak. **-Ali**



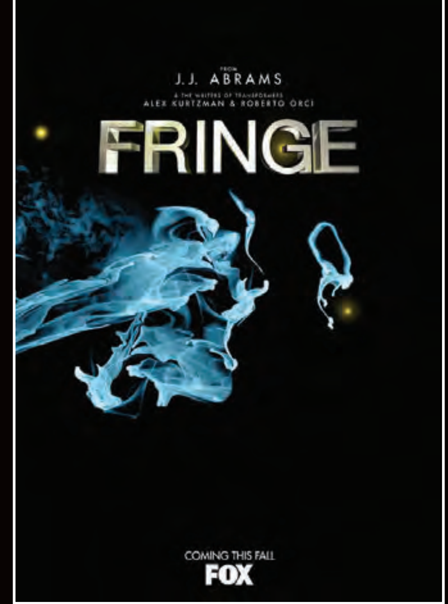
Bilin Bakalım Kim Geri Döndü?

Şehirleri, dünyayı hatta evreni kurtaran kahramanlar arasında *Deadpool*'un yeri ayrıdır. Paralı askerlik yaparken kansere yakalanan kahramanımız, kendisini iyileştireceğine söz veren Weapon X programına başvurur. Wolverine'in iyileştirme gücü ile kanseri tarihin tozlu sayfalarına gömdükten sonra akli dengesini ve dış görünüşünü kaybeden karakterimiz en basitinden söylersek, oldukça "ilginç"tir. Bir çizgi romanın içinde olduğunun bilincinde olan ve anlamsız şiddeti kahramanlıklara tercih eden bir karakter, sevilmeyip de ne yapılır zaten? Son serisi olan *Cable & Deadpool*'daki Cable karakterinin kendi çizgi romanına geçmesi yüzünden bir süre kitapsız kalan Deadpool, Wolverine Origins yazarı Daniel Way tarafından yeniden canlandırılıyor. Eylül ayında ilk sayısı çıkan Deadpool, özellikle Fabian Nicieza ve öncesine ait karakter gelişiminin bir kalemde silinmesi yüzünden pek olumlu eleştiriler alamadı. Deadpool ilk sayısında, daha önce Ekran Dışı'nda tanıttığımız *Secret Invasion*'ı oldukça çılgın bir yöntemle durdurmaya çalışıyor. Bakalım büyünün, teknolojinin ve hatta süper güçlerin yetersiz kaldığı noktada Deadpool'un çılgınlığı dünyanın işgalini durdurmaya yetebilecek mi? Deadpool'u uçuk bir karakterden çok, şiddet eğilimi olan bir şizofren olarak gören Daniel Way'in yorumu şimdilik pek özgün ve ilgi çekici olmasa da zamanın neler getireceğini göreğiz. **–Ali**









Cevaplar Soruların Ta Kendisidir: Fringe

J. J. Abrams'ı seviyoruz, zekâsına tapıyoruz. *Lost*, *Alias*, *Armageddon*, *Mission Impossible III* ve *Cloverfield* gibi zeki yapımların arkasındaki adam o. Yazdığı her şey mi kusursuz olur bir adamın Tanrı aşkına? Arkasında olduğu her şey mi izlettirir kendini? Yarattığı her şey fenomen olabilir mi? Oluyormuş.

Jeffrey amca yine bir şeyler yazmış, adını da Fringe koymuş. Tıpkı *Lost* gibi, Fringe'in senaryosu da bilinmeyenlere ve gerçeküstü olaylara ev sahipliği yapıyor.

Her şey Hamburg'dan havalanan 627 (rakamların toplamı 15, Lost? *[öh, Berkant? –Serp.]*) uçuş numaralı uçakta herkesin bir anda anlaşılamayan bir nedenden dolayı ölmesiyle başlıyor. Hemen ardından CIA ve FBI konuya atanıyor. İlk başta X-Filesvari bir konuya sahip gibi gözükse de, Lostvari karakter bağlantıları ve kurgusuyla bu imajdan kurtuluyor Fringe. Ama sizi uyarayım, bu dizi her ne kadar tanımlanamayan olaylarla ilgili bir polisiye yapım gibi gözükse de tamamiyle bildiğimiz fiziğin ötesine yelken açıyor; transmogrifikasyon, ışınlanma, kara madde, astral seyahat, telepati, ileri genetik projeler, yapay insanlar. Bu kelimeler de bilim-kurgu gibi oldu. Ama inanın öyle değil, ilk iki bölümü izlemeniz gerekiyor konunun fotoğrafını çıkarabilmeniz için.

Dizinin kadrosu da gayet sağlam: *Lost*'tan Matthew Abaddon olarak tanıdığımız Lance Reddick,



Yüzüklerin Efendisi'nden Denethor olarak tanıdığımız John Noble, *Dawson's Creek*'in yakışıklı çocuğu Pacey Witter rolündeki Joshua Jackson ve *Heavenly Sword* oyununda Nariko'ya ses veren Anna Torv başroldeki kişiler. Tabii hepsinin arkasında bir adet J. J. Abrams olunca ortaya çıkan yapım muazzam derece kaliteli oluyor.

Dizideki bilim adamımız Walter Bishop'a ikinci Einstein deniyor. Kendisi zamanında çok tehlikeli deneyler yapmış, ancak sonunda delirmiştir. Tımarhaneden çıkmasıyla onun da desteğini alan ekibimiz, dünyayı deney alanı gibi kullananları ifşa etmeye çalışıyor. Diziyi izledikten sonra www.fox.com/fringe adresine girip ekstralara göz atmanızda yarar var. **- Berkant**



İstese Oyun Mühendisi Bile Olabilirdi

Son zamanlarda evden işe giderken bir dükkan çarpıyordu gözüme. En sonunda üzerimdeki *"neyse yarın bakarım"* miskinliğini atıp kafamı içeri uzattım ve o çok tanıdık şeylerle göz göze geldik. Magic the Gathering kartları, kutu oyunları, minyatür oyunları, masanın etrafına dizilip frp oynayan gençler... Kadıköy'deki bu mekanda isterseniz tüm bu saydıklarımızı satın alabiliyor (frp oynayan gençler hariç!), isterseniz de cafe kısmında oturup oynayabiliyorsunuz. Üstelik her cumartesi gerçekleşen bir Magic the Gathering organizasyonları bile var. "Nerde o eski frp ruhu" diyorsanız; www.oyunmuhendisi.com adresine göz atmanızı tavsiye ederiz. **-Damla**

Üçgen Gezegenlerin Meşru Cinayetleri

"Aslında bir konu var" dedi **Yasemin Mori** ilk albümünün ilk videosunda. Ben de merak ettim neymiş bu konu diye. Kapıları aralayıp kafamı içeri uzattığımda önce video klibi aklımı başımdan aldı. Radiohead gibi geldi; ağır ve uçuk. Başlangıçta biraz Nil Karaibrahimgil'i anımsattı ama ondan çok daha protest, popa çok daha uzak ve sesi de çok daha güçlü. Müzikal olarak da jingle müziği olamayacak kadar karmaşık. Yanlış anlaşılmasın Nil'i de severim ama karşılaştırmadan olmuyor işte. Sözler doğaçlama gibi ama bir yandan da kurmaca sanki. Biraz serbest şiir havası var. Herkes kendi anlamlarını, hikayelerini çıkarabilir. Her şarkı öyle değil midir zaten diyeceksiniz ama değildir aslında; özellikle bizde birçok şey didaktiktir ya anlaşılamazsam diye. Film olsun, şarkı olsun değişmez bu kaygı. Halbuki Yasemin Mori hiçbir şeyi takmadan o güçlü sesiyle söylüyor, geziyor kelimeler arasında. İlk dinleyişte *Arjantin* kaldı aklımda renkli temposu ve Coppa Cabana'yı andıran sözleriyle. Ardından *Kuzgun* ve *Yeniler* geldi. Güçlü sound derler ya, işte bu iki şarkıda ondan var. *Nolur Nolur Nolur*, hem pop hem nostaljik. Diğerlerini de sevdim ama daha çok taze; onları da size bırakıyorum artık. Albümü görsel anlamda da tuttum. Şu psikolojik mürekkep testlerini hatırlatıyor kapaklar ama siyah-beyaz değil, aksine çok renkliler. Çeşitli hayvanlar ebru teknesinde soyutlanmışlar sanki. Albümün de adı *"Hayvanlar"* zaten. Yasemin Mori'nin ikinci albümünü merak ediyorum ama önce ikinci videosunu bekliyorum. Bir yerde çıkıyor mu acaba? **–Güven**







İÇİMİZDEKİLER... DIŞIMIZDAKİLER...

YİĞİTCAN ERDOĞAN

"José Gonzalez'in gözyaşı damlası yorumu, yanında Ölüm Yadigârları, sesbahçesinin süperbilinmezi, buz ve ateşin bir şarkısı, eski cumhuriyetin şövalyelerinin güttüğü hayatımdan ayrılan bir hayatı görebilirsiniz."





The Tangent Not as Good as the Book

SALI SABAH SAAT DOKUZ BUÇUK VE KİMSE HENÜZ MARS'A AYAK BASMADI

Bazı şeyler vardır, sadece hissedersiniz. Mantıksal açıklamaları dünyanın bir köşesinde muhakkak mevcuttur ama sizin baktığınız hiçbir köşede göremezsiniz onları. Siz de gözlerinizi kapatıp var olan hislere itaat edersiniz. Hoştur, sanatın etkileşim sürecinin büyük bir parçası vardır içinde. Ama bazı şeyler, bazı büyük şeyler bundan fazlasına hitap eder. Sanatın görece olmayan tüm doğruları yapılmıştır ve o eserlere baktığınızda sadece hissetmezsiniz, bilirsiniz. Beyninizin ön tarafı, arkası, sağdan giren solu ve var olan her yeri algılar müziği. Sanatını takdir edersiniz, temasını, nefesini anlarsınız. Osiris'in muhtaç olduğu nefes gibidir notaların nefesi, bir ruhtur. Bunlara rastlamak zordur ama çok şanslı bir günde onları bir yerde bulabilirsiniz. Ben biliyorum çünkü Tangent'ı buldum ben. İşlenen temalarını hissettim Tangent'ın, okudum, dinledim, içime çektim tüm havasını. Ne oldu bana diye sordu kararan melodiler, yanlış bir yerden mi dönmüştü? Peki geleceğe ne olmuştu? Kitap kadar iyi değildi. Hem de hiç değildi. Jules Verne romanlarıyla büyümüştü ve yaşadığı tek macera, galaktik arayışlara takas ettiği rahat terliklerinin içinde Firewall'ını ayarlamaktı şimdi. Hissettim, yaşadım, oradaydım... dinledim çünkü. Dünyada yapmam gereken tek bir şey vardı, tek bir albüm, dinlemem gereken. Not as Good as the Book'tu o. 2008'in en iyi progresif albümü, belki 2007'nin de, belki 2000'lerin. Müziğin en rafine, en saf, en doğal hali. Dinleyin. Sadece dinlemiş olmak için, müziği takdir etmek için Tangent'ın son albümü dinleyin. Eclectic Prog'un en basit halinin uyandırdığı en komplike hissiyatın parçası olmak için... dinleyin.





Ekim'de...

Bu ayki eğlence kotanızı doldurmak için yapabileceğiniz beş şey olsaydı, o beş şeyin şunlar olması gerektiğini söylerdim: Evvela *House* seyredin. Son yıllarda TV'de görüp görebileceğimiz en gerçekçi, yaralı ve ilginç karakteri onore edin. Sonra *Oceansize*'ın Frames albümünü dinleyin, Commemorative... T-Shirt'in karanlıktaki dokunuşunu hissedin derdim. Üçüncü olarak evren üzerinde yazılmış en iyi internet çizgi romanı *xkcd.com'u* okuyun, dördüncü olarak evren üzerinde çekilmiş en iyi film olan Across *the Universe*'i seyredin. Ve son olarak, *gözlerinizi kapatın* derdim. Gözlerinizi kapatın ve nefeslerinizi sayın. Hepsini, her şeyi takdir edebilmek için.





Burn After Reading

COEN'LER YAN YOLA SAPARKEN

Herkesin korktuğu buydu. Kimse inanmak istemiyordu belki ama herkes içten içe bir endişeye sahipti. Spekülasyonlar da vardı tabii, Coen Kardeşlerin son Oscar töreninden ellerinde üçer ödülle çıkmış olmaları, Akademi'nin onların bir daha kara film çekmeyebilecekleri ihtimali üzerinden hareket ettiğini akıllara getirdi. *Neredesin Be Birader*'le başlayan akımın akabinde *Dayanılmaz Zulüm*, *Babykillers* falan derken iyice kulvar değiştiriyorlardı. Şimdi elimizde olan film de bir komedi, yani Coen'lerin kulvar değiştirdiğine dair bir başka kanıt. Peki herkesin korktuğu kadar var mı? Bu sorunun cevabı aslında insanların neyden korktuklarına bağlı. Çünkü eğer iyi bir komediden korkan varsa, bu filmde onların korkudan altına yapacağını söyleyebilirim. Coen biraderlerin "kıymetli" tarzıyla bezenmiş sahneler, hissin sinematografiden taştığı anlık çekimler, olgunluktan bir iki kilometre uzak olmasına rağmen güldüren espriler, evet hepsi beraber iyi bir komedi oluşturuyorlar. Ama insanların asıl korktuğu şey ne yazık ki bu filmde daha bir somutlaşıyor. Çünkü Burn After Reading ve onun hakkındaki tüm Coen röportajları, Coen'lerin bu filmden zevk aldığına işaret ediyor. Coen'ler bunu yapmak istiyor; düşündürmeyen, görsel olarak etkileyen ve güldüren komediler. Burn After Reading az önce saydıklarımı harfiyen yapıyor ve eğer bu tür şeylerden hoşlanıyorsanız seyredilmeyi hakediyor. Ama eğer Coen'lerin bir daha kara film çekmeyecekleri ihtimali sizi korkutuyorsa, uyarmak zorundayım; film size uygun olmayabilir.

Ekim Ayı, Sonbahar Sezonu

Ekim ayı demek, anime dünyası için tüm hızıyla başlayan yeni bir sezon demek. Nispeten daha az serinin çıktığı yaz ve kışa göre yılın iki parlak döneminden (diğeri ilkbahar) biri olan bu aydan itibaren bizleri meşgul edecek yeni yapımların ortak yanı, çoğunun aksiyona dayalı olması. Hepsini buraya sığdırmak ne yazık ki mümkün değil, dolayısıyla kendi yöntemlerimle biraz eleme yapmak zorunda kaldım. Ama önümüzdeki aylarda diğerlerine de biraz biraz değineceğimden emin olabilirsiniz. Sonbahar listem şu anda "Tüm bunları nasıl takip etmeyi düşünüyorsun?" dercesine yüzüme bakıyor :) Ben de onu duymazdan gelip herkese iyi seyirler diliyorum şimdiden. -İPEK CEVAHİR





Chaos; HEAD

Stüdyo: Madhouse

Etrafındakilerle ilgilenmeyen internet bağımlısı Takumi, içine kapanık bir gençtir. Yaşadığı şehirde işlenen ve çözülemeyen seri cinayetler sebebiyle halk panik içindeyken, Takumi NewGene olarak adlandırılan bu seri olayları netten takip etmekle yetiniyordur. Bu konuyu tartıştığı sitelerden birinde Shougun isimli biri Takumi'yle bağlantıya geçer ve bir web adresi verir. Bu garip daveti hiç sorgulamadan kabul eden gencin karşısındaki sitede bir sonraki vaka olduğu iddia edilen bir yayın vardır ve birkaç gün sonra bu olay gerçekten de yaşanır… Bundan sonrası Takumi'nin yakalanmamak için kaçışının mücadelesi ve bir yandan hayal ve fiziksel dünya arasındaki yolculukları üzerine kurulacaktır.

Nitroplus ve 5pb'nin aynı adlı oyunundan uyarlanacak olan serinin tanıtım resmindeki pembe saçlı, sevimli karakterimiz sizi kandırmasın, elindeki silaha dikkat edin. Chaos;HEAD eğer sansürüz uyarlanırsa oldukça rahatsız edici, kanlı bir oyun ve bu sezonun bilim kurgu-psikolojik yapımları arasında yer alıyor. Zihin, ruh, madde, anti-madde, metafizik gibi konularla da iç içe geçen bu macera 14 Ekim'de başlıyor.

Ga-rei Zero

Stüdyo: AIC Spirits, Asread

Animelerdeki bu "Zero" kullanma sevdasının nedenini biri çıkıp açıklayabilirse artık çok iyi olacak. Acaba aralarındaki gizli bir bağı bulmamız falan mı gerekiyor?

Bu sefer ismin nedeni animenin tamamen farklı bir konusu olan mangadan ayırt edilebilmesini sağlamak. Anime duyurulduğunda 2 senedir devam eden manganın mutlu takipçileri, animenin resmi sitesindeki tanıtım resimleri ve karakter tasarımlarında aradıkları ana karakterleri göremediler.

Bizim bildiğimiz Ga-rei; içeriği ne kadar alakasız, karakterleri ne kadar uzak olursa olsun ruhları görebilen çocuk, karşılaştığı gizemli kız ve birilerini koruma isteği temasını işleyen her yapım gibi "yeni Bleach" esprisine (damgasına) kurban giden onlarcasından biriydi. Kendini bildi bileli ruhları görebilen ana karakter Kensuke'nin yolu, toplumu doğaüstü varlıklardan koruyan bir hükümet organizasyonunun üyesi olan güzel Kagura'yla kesişir, birlikte savaşa girerler ve olaylar gelişirdi.

Ancak animede öyle olmayacak. Kudretli Ga-rei Byakuei'yi göremeyeceğimiz için hayal kırıklığı yaşamış olsam da konunun farklı bir bakış açısıyla ele alınacak olmasının ayrı bir heyecanı var. Bu sefer Tooru ve Natsuki adlı ana karakterlerle yola çıkmaya hazırlanan Ga-rei Zero, 5 Ekim'de başlıyor.

Switch

Stüdyo: Actas Inc.

Bu bir polisiye macera. Narkotik Denetim Departmanı'nda işe başlayan Kai ve Hal, tehlikeli bir şekilde yayılan uyuşturucu tacirleriyle, çetelerle ve gizemli organizasyonlarla mücadele etmektedirler. Ekibin daha "iyi polis" üyesi olanı Kai'nin bir sorunu vardır: Tehlikeli durumlarda tam bir ölüm makinesine dönüşmektedir. Bu çifte karakter sorununun kaynağı görevler sırasında aydınlanacak ve ekip, görünmez bir düşmanla karşı karşıya gelecektir.



OVA formatında piyasaya sürülmesi kararlaştırılan yapımı duyunca sevinmiştim, beklediğim bir yapımdı ama şöyle bir sorun dikkatimi çekti: OVA 2 bölüm olacaktı. Sorun ise hala devam eden manganın 12 cildi çoktan bulmuş olmasıydı. Tüm o atmosferi başarılı bir şekilde yansıtan güzel bir hikâye oturtulabilir mi gerçekten diye düşünmeden edemedim. Çünkü nasıl bakarsak bakalım 2 bölüm böyle bir konu için çok kısa. Öte yandan OVA olması bölüm sürelerinin daha uzun olması da demek. Siz en iyisi bu yapımı bölüm sayısına bakarak geri çevirmeyin, pişman olmayacaksınız. Switch 24 Ekim'de çıkacak.



Linebarrels of Iron

Stüdyo: Gonzo

3 Ekim'de başlayacak olan Linebarrels of Iron ya da orijinal adıyla *Kurogane no Linebarrels*, şu anda güzel bir aksiyon sözü veriyor gibi. Mecha severlerin ilgisini bu sezon başlayacak olan Gundam 00'ın ikinci sezonundan uzaklaştırabilir mi bilmiyorum, sanmıyorum ve Gundam hayranlarının buradan "Tabii ki hayır" diye bağırdıklarını duyabiliyorum ama denemeye değer. Arkasında Gonzo gibi bir stüdyo olması ve konusu şu anda umut verici. Aksiyon/mecha severler bir kalemde silip atarsa sonradan pişmanlık duyabilir. Konusuna geçelim:

2013 yılında yapay bir uydu Dünya'ya, daha doğrusu Kouichi Hayase'nin üstüne düşer (*"Benden daha şanssızı olamaz"* diyen herkese duyurulur). Bu kaza sonucu komaya giren Hayase, altı ay sonunda gözlerini açar ancak bu uyanışının ardından büyük bir değişiklik meydana gelir: Hayase artık doğaüstü güçlere sahiptir. Güçlerinin farkına varışından üç yıl sonra ise karşısına geçirdiği kazanın nedeni ve dev robot Linebarrel çıkar.





A Certain Magic Index

Stüdyo: J.C Staff

Doğaüstü güçlerin bilim, büyünün ise inanç sayesinde varolabildiği bir dünyaya hoş geldiniz. Notları son derece düşük olan Touma Kamijou, birçok güçten üstün gelen ama karşılığında kullanıcının iyi şansını zayıflatan *Imagine Breaker* gücüne sahiptir. Üstelik Touma'nın *Imagine Breaker*'ı ölçülemez derecede kuvvetlidir, bu yüzden de kendisi oldukça talihsiz bir insandır. Touma bir gün balkonundan sarkan beyazlar içinde bir kızla karşılaşır. Adının Index olduğunu söyleyen bu kız birileri tarafından kovalanmaktadır ve aslında *Index-Librorum-Prohibitorum*, yani 103,000 yasak metin ile anıları zorla değiştirilmiş olan, aranan bir rahibedir.



Hâlâ devam eden 16 ciltlik ünlü bir roman serisinden uyarlanacak olan, gerçekliğin gizem, simya, üstün teknoloji ve daha nice güçlerle karşı karşıya geldiği A certain Magic Index'teki maceralar şimdiye kadar iki ayrı mangaya uyarlandı. Anime serisi ise yeni sezonda bizlerle. Fragmanından görüldüğü kadarıyla şimdilik dördüncü cilde kadar işleneceği belli olan konu, özellikle bol karakter ve güç çeşitliliği açısından ilgi çekici. Komediyle karışık fantastik bir macera arayanların bakması gerek.

Yozakura Quartet

Stüdyo: Nomad

Bu sefer genç kahramanları izleyeceğiz. Dörtlü bir ekip olan ve üstün yeteneklere sahip bu gençler sırasıyla kuvvetli Hime, zihin okuyabilen Ao, istediklerini yoktan var edebilen Kotoha ve kesinlikle hiçbir gücü olmayan grubun tek erkeği Akina'dan oluşmaktadır. Hatta hakkında sayılabilecek yegâne üstün özellik (artık ne kadar üstünse) bu üç güçlü kızla çevrilmesi olan Akina, yaşadıkları Sakurashin kasabasını doğaüstü düşmanlardan korumak için savaşır.

Bu sezon nispeten daha sık rastladığımız, günümüze yakın şehir kurgularından birinde geçen ve yine ilginç bir macerayı anlatan Yozakura Quartet'ı şimdiden bekleyen çok seveni var. Anime kadrosunun çoğunun daha önce Rozen Maiden serisi üzerinde çalışmış olması dikkat çekiyor. Aksiyon-komedi türündeki mangası 5 cildi bulan yapımın TV serisi ise 2 Ekim'de başlıyor.

Kurozuka

Stüdyo: Madhouse

Uzun yıllar önce kaçmakta olan Kuro ve Benkei, saklanmak ümidiyle ormanın derinliklerindeki ışığa doğru giderler. Işığın parladığı evde, gizemli ve etkileyici bir kadın olan Kuromitsu tek başına yaşamaktadır. Kendilerini saklaması için ikna ettikleri kadının sadece bir şartı vardır: Evin içindeki bir odaya asla bakmamalarını ister. Ancak Kuro bir gün dayanamaz ve kapıyı açar. Böylece ölümsüz Kuromitsu ve Kuro ile birlikte gerçeklik, geçmiş ve gelecek arasındaki ölümsüzleri ve peşine düşenleri anlatan karanlık bir aşk hikâyesi başlar.

Yasak olan daima çekicidir derler. Mangasını okuyana kadar konusu hakkındaki fikrim duyduklarımdan ibaretti fakat okuduktan sonra vaat ettiğinden fazlasını sunduğunu gördüğüm Kurozuka'nın özellikle tasarımları dikkat çekici. Bu yapımı Madhouse'un elinden çıkma bir animasyon olarak görmek görsel bir şölene dönüşebilir diye umuyorum. Ancak rahatsız edici gelecek öğeler içerdiği konusunda uyarılınız. Binlerce yıllık bir dünyayı ve gelişimini bir çırpıda görebileceğiniz seride bir an fantastik bir diyardayken bir sonraki anda konu kıyamet sonrası bir şehre atlayabiliyor. Yılı kapatmadan önceki ilginç deneyimlerimizden biri olacak serinin başlangıç tarihi 7 Ekim.





GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



N.E.M.
Nothing Else Matters

DEATH MAGNETIC

**Birth!
School!
Metallica!
Death!**

Beş sene aradan sonra yepyeni bir Metallica albümü dinlemek, beş sene boyunca susuz kalmış bir insanın dağlardan, pınarlardan gelmiş bir küp suyu bir çınar gölgesinde içmesine benziyor. Eğer albüm Metallica'nın en iyi beş albümünden biriyse bunun tadı daha da artıyor!

Evet, son iki senedir bu albümün beklentisi içindeydim. 12 Eylül tarihi verildikten sonra da gün saymaya başlamıştım. Metallica bu, boru değil, ortaya çıkardıkları en ufak eser bile hayatımın geri kalanında bana eşlik edeceğinden dolayı heyecanım had safhadaydı. Yeni bir Metallica albümü dinlemeyi, yeni bir dost edinmeye veya yeni bir kardeşinizin olmasına benzetiyorum. Öyle ki bundan sonra hayatınızın acı günlerinde tatlı günlerinde bu eser sizinle birlikte olacak, sizinle mezara kadar hayatınızı paylaşacak. En azından benim için. Yani bir mıknatıs gibi, ölene kadar etrafınızda olacak. Evet, Death Magnetic yani, kelime oyunumu da yaparım. Gazım var zaten, bu albüm mükemmel olmuş. Çok sabırsızlanıyorum yazıya devam etmek için!

Albüm çalışmaları duyurulduktan sonra MissionMetallica web sitesi açıldı. Hemen oraya üye olup albüm için ön sipariş verdim. Ayrıca albüm yapımında çekilen videoları, ses kliplerini ve fotoğrafları da her gün kontrol edip daha da heyecanlandım. Sonra büyük gün geldi çattı. Warner Bros sağolsun, çıktığı gün albümü posta kutumda buldum. Paketi hemen maket bıçağıyla parçaladım ve içindeki cevhere ulaştım.

Siyah (daha doğrusu koyu kahverengi) ve beyaz tonlarda bir tasarımla bize sunulan albümün paketini çok beğendim. Üç boyutlu bir mezar yapılmış, kapağı açtıktan sonra mezarın ilk seviyesini deliyorsunuz, sonra kitapçık sayfalarında ilerledikçe de mezarı iyice kazmış, derinletmiş oluyorsunuz. Mezarın tabanına ulaşıp son sayfayı da çevirdikten sonra Metallica ile karşılaşıyorsunuz! Evet, kimse de zaten Kuşum Aydın ile veya Topstar Ajdar ile karşılaşacağını ummuyordu sanırım. Şarkı sözlerinin ortadaki mezarlar yüzünden kesilmiş olması dışında bu tasarımı gayet iyi buldum. Gerçi her şeyin ortadan mezarla kesilmesi de "ölüm, hayatımızın bir parçası" olarak yorumlanabilir. James ve Lars bu, onların beyinleri normal insanlarınkinden birkaç aşama ötede ne de olsa.





Bob Rock'tan kurtulup Rick Rubin ile çalışmaya ve yeniden "kafalarına göre takılmaya" başlayan James ve Lars, bu albümde hakikaten dir' rekman And Justice For All havasını yaşatmışlar. Yani ben 16 senedir Metallica dinliyorum, bu albümü ilk dinledikten sonra kendime dediğim söz "Justice 2 lan bu" oldu. Şarkıların sırasından tutun, şarkı yapısına kadar her şey resmen Justice kokuyor. Bu da elbette ki süper bir şey. Bence en baba Metallica albümü Master of Puppets'dır, ancak Justice de bir başyapıttır.

Bu yazımda şarkıları kendi anladığım kadarıyla ve kendi fikirlerimce yorumlayacağım. Kimse benimle ortak fikirde olmak zorunda değil, o yüzden bu yazının da, bütün yazılarımdaki gibi tamamen kendi fikirlerim olduğunu hatırlatmak istedim. Ben buradan sizlere James Hetfield olarak seslenmediğim için (maalesef), James'in sözleri yazarken neler anlatmak istemiş olacağını da yüzde yüz bilemem. Ancak ailenizin Metallica ile aynı sahnede bulunmuş yazarı Gök olarak, kendi fikirlerimle sizlerle beraber olacağım.



Bana göre albümün en iyi beş parçası, şöyle sıralanıyor: The Day That Never Comes, The Unforgiven III, All Nightmare Long, The Judas Kiss ve Cyanide. O yüzden bu şarkılar hakkında biraz daha uzun yorumlar yapacağım. Bu arada bu yazıyı tek seferde yayınlamak isterdik ancak bu aylardaki oyun yoğunluğu nedeniyle ikiye bölmek zorunda kaldık. Önümüzdeki ay kaldığım yerden devam edeceğim!

THAT WAS JUST YOUR LIFE

Cursed the day is long, realize you don't belong!
Kalp atışları ve Metallica'nın klasik clean gitar tonuyla yeni albüme başlıyoruz. Anladığım kadarıyla bu parçada James hayatta istemediğimiz anların ne kadar uzun sürdüğünü anlatmaya çalışmış. Bilirsiniz, hayatınızda bazen çok zorlu anlar olur, bunlar size bitmek bilmeyen bir gece gibi gelir, gözünüzü kapatıp bunun geçmesini beklersiniz, işte bence bu şarkı o zamanları anlatıyor. Ancak sonda da "that was your life" denip şarkı bitiriliyor. Yani bence verilmek istenen mesaj "hayat zor olsa da gözümüzü açıp savaşmamız, hiçbir zaman pes etmememiz gerek." Albümün kitapçığında da zaten kocokaman bir göz ile simgeleniyor bu şarkı. Müzik olarak parça bana *Slayer* havası verdi. Ana riff ve de James'in sesi falan *Slayer*'ı andırıyor. Tam gaz bir parça olmuş. Eski Metallica'yı özleyenler için süper bir "Death Magnetic'e hoşgeldiniz" parçası.

THE END OF THE LINE

Drop the hourglass of time, spilling sand we will not find...
Creeping Death'i özleyen veya "keşke Creeping Death 2 olsaydı" diyen var mı? O zaman buyrun The End Of The Line'a. Creeping Death'de "slaves... hebrews born to serve" deniyorsa bunda "need... more and more, tainted misery" deniyor. Creeping'de "heed... to his every word" varsa,





bunda da "bleed, battle scar, chemical affinity" var. Metallica'yı benim gibi uzun süreden beridir dinleyen Metallihead okurlarımız bunu zaten hemen kendileri de fark etmişlerdir. Ayrıca parçada "slave becomes the master" kısmı da James'in Creeping Death'deki "slaves, hebrews born to serve" kısmına bir göndermesi olsa gerek. Konu olarak elbette ki hayatın sonuna geliş anlatılıyor ve de tahminimce slave becomes the master denen yerde ölüm, hayatı yok edip sizi teslim alıyor. Mantıken zaten ölüm ile hayat hiçbir zaman aynı anda olmayacağı için şu anda master hayat, slave ise ölüm. Ama elbet çizginin sonunda ölüm master olacak... Dördüncü dakikadaki geçiş kısmı (gavur bu geçişlere "bridge" diyor) çok güzel olmuş, James ve Kirk konsererde One'da falan ayrı oktavlardan aynı melodiyi çalarlar, işte bu albümde bunu da tekrar hayata geçirmişler.

BROKEN, BEAT & SCARRED

Breaking your life, Broken, Beat and Scarred. We Die Hard!

Çoğu arkadaşım bu parçaya bayılmış olsa da, nedense ben pek alışamadım. Kötü bir şarkı değil, riffler gayet iyi ancak nedense beni diğer şarkılar kadar sarmadı. Soloyu ben Black Albüm'deki The Struggle Within solosuna benzettim biraz. Klasik major pentatonic Kirk Hammett solosu. Aslında Kirk'ün sololarının birbirine benzemesi hoş bir şey çünkü birkaç tanesine eliniz alıştıktan sonra, diğerlerinde de çok zorlanmıyorsunuz. Konu olarak bence bu parça da aynı That Was Just Your Life'da olduğu gibi bizlere "ne olursa olsun pes etmemeliyiz" mesajını veriyor. Zorlu yollardan geçtiğimizde yaralarımızı gururla göstermeli, ne için savaşıyorsak vücudumuzu ve ruhumuzu ona tamamen adamalı ve savaşmalıyız. Aynı yüce Atatürk'ümüzün "Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur" mesajı gibi. Şanlı Türk milleti de ne zorluklardan geçip gelmiş bugüne. Ne mutlu Türk'üm diyene. Bu arada "ya Kirk'ün soloları hep birbirine benziyor" deyip Kirk abime çamur atanları da kınıyorum. Aynı beyinden çıkan işler elbette birbirine benzer. Ona bakarsanız Bach'ın da eserleri hep birbirine benziyor, Stephen King'in romanları da hep birbirine benziyor, South Park'ın esprileri de hep birbirine benziyor...

THE DAY THAT NEVER COMES

Born to push you around, better just stay down...

Bana göre albümdeki en iyi şarkı bu. Zaten ilk single olarak da bu şarkı piyasaya sürüldü. Süper bir intro ile parçaya giriş yapıyoruz. Daha sonra "heavy" kısım geliyor ve sonra da bence albümdeki en iyi solo patlıyor. Parçada çocukluktan beri babası tarafından itilip kakılan, devamlı dayak yiyen, bir türlü aile huzurunu göremeyen bir çocuktan bahsediliyor. "Hide in yourself, crawl in yourself, you'll have your time" derken de bu çocuğun hep içine attığı bu öfkenin, büyüyünce artık kendine sığmayacağı belirtiliyor. Zaten çocuk "bunların hakkını soracağım, yemin ediyorum" diye bağırdıktan sonra da o öfke patlıyor ve Kirk'ün solosu geliyor. İlk klip de bu parçaya çekildi. Ancak klipte anlatılan hikâye daha çok "Broken, Beat and Scarred" için geçerli diyebiliriz. Çünkü bu parçanın konusu değişik. Bu parça için "One 2" diyebilir miyiz? Deriz! Şarkının girişine, solo kısmına, rifflere, uzunluğuna, James ve Kirk'ün demin bahsettiğim harmoniklerine, hatta ve hatta albümdeki dördüncü şarkı olmasına bakarsak görüyoruz ki Metallica bu parçayı da bize "One 2" olarak hediye etmiş. Çok çok teşekkür ediyorum.



ALL NIGHTMARE LONG

Luck. Runs. Out!

Creeping Death'i andıran bir parça dinledik, One 2'yi dinledik, peki ya Enter Sandman'deki eleman uykuya daldıktan sonra başına gelenleri merak etmiyor musunuz? Evet, ben de ediyorum. All Nightmare Long için de, Enter Sandman'in devamı diyebiliriz. 1 dakika 45 saniyelik müthiş bir girişin ardından James'in "Luck. Runs. Out!" sözleriyle bu muhteşem parçaya aşık olmaya başlıyoruz. Demin dediğim gibi anlatılmak istenen basit! Uykudaki bir insanın kâbuslar dünyasındaki kötü şeyler tarafından ele geçirilmesi işleniyor. Ancak daha da dikkatli incelediğimizde aslında bu olayın bir kâbusta mı yoksa gerçek hayatta mı olduğunu anlayıp şok oluyoruz. Süper bir şarkı, hakkında daha yorum bile yapamıyorum. Mükemmel olmuş. Still you run, what's to come, what's to be!

Not: Sayfanın sonuna geldiğinden klavyeyi elinden kapıp bu aylık durmasını ancak sağladık. Göktuğ'un Death Magnetic analizi önümüzdeki ay devam edecek.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Will! 7 Gözlü, Tüylü Ayaklı Komidinler Kovalasın Seni!

Spore beni aldı, Amiga zamanlarıma götürdü ve ömrümü çürütmüş ne kadar strateji oyunu varsa hepsinden birer parça bal çaldı damağıma

Spore benim 'merakla beklediklerim' listemde kesinlikle değildi. Sims gibi açık uçlu oyunlarla zaten pek aram yoktur. Bana kesin hedefler ve ulaşacak bir son vereceksiniz ki o oyunun tadına varayım. Bu yüzden hiç ilgimi çekmiyordu Spore. "Eciş bücüş yaratıklar yapıp çiftleştirerek mi eğleneceğim? Hadi canım! En fazla da 1 saat sonra sıkılırım zaten" diye düşünüyordum ki...

Dün gece 10'da oturduğum bilgisayarın başından yeni kalktım. Saat sabahın 4 buçuğu. Bu satırları fel fecir bakan gözlerle yazıyorum. Gidip biraz uyuyayım, sabaha devam ederim…

…

Amaan, uyku tutmuyor, yazıma devam edeyim bari.

Spore n'eyledi bana böyle? Beni aldı, Amiga zamanlarıma götürdü ve ömrümü çürütmüş ne kadar strateji oyunu varsa hepsinden birer parça bal çaldı damağıma: 9 kişilik küçücük kabilemin eline mızrak verip düşman kabilenin üstüne saldığımda *Megalomania*'yı, uzayda binbir çeşit uygarlık arasında mekik dokumaya, "şunu alsam şunlara satsam iyi sakal bırakır ha" diyen sinsi bir galaktik tüccar olduğumda *Supremacy*'yi, elalemin gezegenine "bu gezegen Yeni Sinanlı İmparatorluğu toprağı artık!" diyerek dağları indirip denizleri yükseltmeye, mor çark dağları döşemeye, bana inanmayanların tepesine meteor atmaya başlayınca *Populous*'u andım.

Kısaca Spore'un bana hatırlattığı şey Amiga oldu. Muhabbetin dönüp dolaşıp "*Amiga zamanlarının aman da ne kadar keyifli olduğu*"na dokanması canınıza tak etmiştir artık herhalde. Ama ne yapayım, o kadar güzeldi ki o dönem muhabbet dönüp dolaşıp hep buraya geliyor.

Eski oyunculuk günlerini yad edenler nostaljinin iki ucu keskin kılıç olduğunu bir şekilde fark etmiştir. "*Aah ah, oynadığım en güzel oyundu o*" diye hatırladığımız nice oyunları yeniden görme isteğimiz, değişik boylarda hüsranlara uğramamıza sebep oldu. Uğraştınız didindiniz, internetten emulatörünü indirdiniz, bir yerlerden ROM'unu buldunuz. Daha da kafayı kırmış olanlarınız tuttu açık arttırma sitelerinden çalışır vaziyette C64 aldı. Ama o "*aaah ah*" diye iç çekerek hatırladığımı oyunu açtığımız anda dumur olduk. Bizi şoke eden grafiklerin çöp adamlığı, seslerin "*bipbiribip*" olması falan değildi. Oynanış düdük gibiydi! Yukarı doğru giderek önünüze çıkan herkesi vurduğunuz türden bir oyunda (C64'deki Commando misali) çapraza bile hareket edemediğimizi gördük. Çapraz çapraz yürümek için bir ileri, bir sağa yapmanız gerekiyordu. Veya bir uzay shoot-em-up'ında üstünüze gelen sürüyle düşmana (ne komiktir ki hepsi de dalgalanarak gelirlerdi böyle "S" şeklinde :) sürekli ateş etmek için düğmeye basılı tutmanın yetmediğini gördük. Her ateş etmek istediğinizde tek tek basmanız gerektiğini…

Bir de o eski oyunlarda grafik ve sesin dışında eksik olan önemli bir unsur daha olduğunu farkettik: Atmosfer. Tabii *Eye of the Beholder* veya SSI'ın oyunları, *Red Storm Rising* veya *Pirates* gibi Sid Meier harikalarında atmosfer sıkıydı. Ama *Combat School*'da 4. joystiği kırarken gerçekten talim yaptığınızı hissettiniz mi? Veya *Ikari Warriors*'da gerçekten ormanda ilerleyen bir asker olduğunuzu?

Evet, maalesef o "unutamam" dediğiniz oyunu aslında unuttuğunuzu, aslında onu ilk kez oynarkenki hayranlık duygusunu hatırladığınızı böyle fark ettiniz. Usulca kapattınız gittigidiyor'dan alınmış C64'ünüzü, bir kahve almak için mutfağa seyirttiniz.

Eski oyunların güzelliği grafiklerinde değilse, atmosferinde ve oynanışında da değilse, neresindeydi o zaman?

Tabii ki, "ilk" olmalarında. Yeni bir şeyler keşfetme hissiyatında. O zamanların 64 KB ile sınırlı, çapraz bile yürüyemediğiniz sanal dünyasından, bugünün 200 bin kişinin aynı anda oynadığı, oyun üzerinde tanıştığınız bir Peru'lu ile evlenebildiğiniz (neden Dünya Güzeli hep Peru'dan çıkar?), hikâyecilikte ve atmosferde aşmış olması bir yana, "edebi değerinin" tartışıldığı, kapitalist dünyaya ciddi bir eleştiri sayılan Bioshock gibi oyunların geleceğini "hissettiniz" daha o quickshot'lı günlerden çünkü.

"Ah nerede o eski oyunlar, yeni oyunlar hiç tat vermiyor" diyoruz ("tat alamıyorum" değil dikkatinizi çekerim, "tat vermiyor" diyoruz). Ama bunun nedeni tat alan yerlerimizin aşınmış olması. Eski oyunlar günümüzde değil, eskide güzeller. Bugünün teknoloji canavarı oyunları da bugün onları ilk kez tecrübe edenler üzerinde benzer bir etki bırakıyor kuşkusuz. Onlar da 20 yıl sonra genç oyuncular holografik oyunlarına dalmışken aynı şeyi tekrarlıyor olacak: Ah, nerede o eski, güzel, basit Bioshock ve Spore'lar…

Gecenin köründe aklıma bunları getirdiği ve köşemi yazdırdığı için çeşitli babaanne mobilyalarından yaratıklar yapıp, Will Wright'ın peşine salmak istiyorum. Çünkü sahuru kaçırdım :(





RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Ruhun Kusurları, Aklın Günahları

İnsan olmanın en tuhaf yanlarından biri, kendi türüne fazla anlam yüklemek. İnsanın aklına, erdemine, değer yargılarına, ideallerine, kazanma azmine ve insani olduğu varsayılan daha milyon tane bilinmeze sarılarak bizi bir şey sanmak. Hem de bu kadar insanken, bu türü bu kadar tanıyorken, ruhunu paylaşıyorken, ona dokunabiliyorken… Karmakarışık hale getirdiğimiz bir kavramlar yumağına bakıp, bu ipleri örsek ne kadar güzel bir insan çıkacağını hayal ediyoruz aslında. Ama bilmiyor muyuz gerçekten, insan o karmaşadan ibaret. O ipler örüldüğünde ortaya çıkacak olan insan değil başka bir şey, Zerdüşt'ün buyurduğundan bile daha başka. Sadece bana mı öyle geliyor bilmiyorum ama insanın o ipleri örmek gibi bir derdi olduğunu da sanmıyorum. Uzaktan bu ideale bakmayı ve yeri geldikçe kendimizi o sahnenin içinde resmetmeyi seviyoruz. "Ben size hep doğruları söyledim" diyor politikacı, "bu yolda şerefimle ölürüm" diyor neyden bahsettiğini hiç bilmeyen cengâverin biri, "fakir ama gururlu" jönler, "zengin ama paraya hiç kıymet vermeyen" kalın enseliler, hissî bükülme yaşayan "aşkını kalbime mühürledim" insanları, "biz bizi biliriz" diyen kendini bilmezler, hepsi o ideal adına konuşuyor. Ve çok net bir şekilde ele veriyorlar, sadece insan olduklarını.

Kendi bildiği gibi yaşayan vahşi bir atı, insandan daha az, daha aşağıda yapan nedir, ben bunu bilmiyorum



İki gıdımını kullanabildiğimiz aklımızın değil de duygularımızın çevresinde geliştiriyoruz ideal insanı. Hayal ediyoruz ve açıkça korkuyoruz. Günün birinde karşılaşmayı beklediğimiz, başka dünyalara ait canlılarının ideal insana (ideal alien?) bizden önce ulaşmış olması ihtimali ödümüzü kopartıyor. Ya bizden iyisi çıkarsa? Biz hakikaten kendimizi bir şey sanıyoruz sevgili insan… Bizden iyisi, bizden ideali burnumuzun ucunda yaşayıp giderken bunu göremeyerek kanıtlıyoruz ne olduğumuzu. Kendi bildiği gibi yaşayan vahşi bir atı, insandan daha az, daha aşağıda yapan nedir mesela, ben bunu bilmiyorum. Biz niye o attan üstün olduğumuza bu kadar eminiz, gerçekten bilmiyorum. Yarattığımız o değer yargılarıysa mesele; bir şeyin sırtına çıkmak mıdır daha erdemli olan yoksa bir şeyi sırtında taşımak mı? Bunun cevabını bile kendimize yontarak, sadece insan olduğumuzu söylemiş oluyoruz.

İnsanın içgüdüleri reddeden, üstüne bir de asla taşıyamadığı değerler ekleyen ruhu çok karışık. Bir türlü çözülemiyor ya da bir türlü kabul etmek istemiyor her şeyi birbirine karıştırdığını. Bu karışıklık en çok notaların, çizgilerin, sahnelerin, harflerin işine yarıyor, bir tek o zaman güzelleşiyor. Bana öyle geliyor.

Ama bir de akılla yaptıklarımız var. İnsanın karmaşadan kurtulamayan ruhuna cevap veren aklı bence o ruhtan da zor durumda. Tek tek bireylere bakarak değil, toplumsal olarak hatta küresel olarak peşinden gidilen akla bakarak söylüyorum bunu. Sanayi Devrimi'nde takılıp kalmış bir aklın ürünlerini tüketmeye ve o aklı beslemeye devam ediyor insan. Nükleer santral yaptığında seviniyor, kocaman gökdelenleriyle övünüyor, ormanları yok edip yerine köprü ayakları diktiğinde kendini bir şey başarmış sayıyor. Bir zamanlar parçası olduğu doğadan koparıp yok ettiği her şeyi üretimin parçası sayıyor. Bu aklın hâlâ böyle çalışması size normal mi geliyor gerçekten? İnsanın kendi sonuna giden yolu bu kadar coşkuyla kazması bir tek beni mi korkutuyor? Sanmıyorum. İnsanı her şeyden çok acizliği ve hezeyanlarıyla gören, gördükçe de bu büyük hastalığın bir parçası olmayı reddeden büyük bir kalabalık birikiyor dünyada. Biz ve siz bir kez de bu yolla tanımlanıyor. Bir kez daha yollar ayrılıyor… Aynı dünya için farklı planları olan insanlar, hiç hoşlanmadan bakıyorlar birbirlerine. Bir yanlış da buradan çıkıyor.

Yeni bir akıl üretmeli insan, yeni bir düşünme biçimi geliştirmeli, yeni bir değerler sözlüğü yazılmalı. Doğadan temizlenen her atık plastik parçası için şenlikler düzenlenmeli, suyu tekrar berrak akmaya başlayan her dere kutsal sayılmalı, yel değirmenlerinin açılışına katılmalı politikacılar ille de gövde gösterisi yapmaları gerekiyorsa ve geri kalanlar bu yüzden oy vermeli onlara. Yıktıklarını tamir etmenin erdemini, yok ettiği türlerin acısını, erittiği buzulların sorumluluğunu duymalı insan, eğer ideal olmanın gururunu yaşamak istiyorsa. Benim ve henüz sadece uzaktan varlığını görüp selamladığım o retçi kalabalığın daha büyük uçaklara, daha jet motorlara, daha dumanlı fabrikalara karnımız ve ruhumuz çoktan doydu. Daha gri bir gökyüzü insanlığın ruhunun ve kaçınılmaz olarak aklının daha da kararmasına neden oluyor. Ama biz bu karanlığın parçası olmak istemiyoruz. Benim şimdi gaza gelip liderleriymişim gibi konuştuğum, Rüya Tamirleri içinde neredeyse manifestosunu yazdığım o insan topluluğunun yıllardır yapmaya çalıştıkları şey daha çok konuşulmalı artık, anlaşılmalı. Tombul elleriyle ve iştahla dünyayı paylaşanların sesini yeterince dinledik ve yaptıklarının neresi iyi, hâlâ anlamadık.

İnsanın benim adıma, benim iyiliğim ve benim mutlu geleceğim için olduğunu iddia ederek yaptıklarını görüyorum ve vahşi atlardan rica edesim geliyor, beni kendi nüfuslarına geçirsinler. Dünyanın gri yüzüyle işbirliği içindeymişim gibi (ya da gerçekten işbirliği yaparak) yaşamaktan sıkıldım. Rüzgârın, hışırtılı ağaçların, toprak kokusunun, kanat seslerinin, elma kurdunun, yeşilin dilinden konuşmak istiyorum. Kendime daha doğal, daha az karmaşık bir akıl ve ruh sözlüğü yazmak istiyorum.



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

İrmik Tatlısı

Cennet küçük şeylerde saklıdır



Büyük bir iş merkezinin önünde dikiliyorum. Akşamın altısı olmuş, o koca binadan akın akın insan boşalıyor. Herkes trafik bastırmadan bir yerlere yetişme derdinde. Korkunç bir karmaşanın içinde yolunu bulamayan kayıp çocuklara benziyorlar. Bir oraya bir buraya koşturuyorlar. Ben bir yere gitmiyorum. Arabaya yaslanmış öyle boş boş duruyorum. Aslında benim de gidesim var ama farları açık unuttuğumdan aküsü boşalmış Ejder'in, kımıldamıyor yerinden.

Boş boş duruyorum ama umutsuz da değilim. Biliyorum ki bir yerlerde şu çılgın trafiği yararak beni kurtarmaya gelen kahramanlarım var. İki kahraman şövalye, mavi kuzularına binmişler bu ejderi uykusundan uyandırmaya geliyorlar. Bir on beş dakika sonra ufuktan görünüyor Mavi Kuzu, içinde Sinan ve Erden'le birlikte.

Arabaları kafa kafaya park ediyoruz, kaputlar açılıyor, akü kabloları sallanıyor ve iki araba birden gürlüyor birbiri ardına. Kurtarılmanın verdiği rahatlamayla derin bir nefes alıyorum. Ama şimdi de kahramanlarımın başı belada. Bu trafikte ofise dönmeye kalkarlarsa köprü trafiğine girecekler ve iftara yetişmeleri mümkün değil. Hadi size yemek ısmarlayayım diyorum, gözler parlıyor ve iki mavi külüstür araba, ehmm, pardon ejderha ve kuzu yola düşüyor. İlk hedefimiz Kiraz Bahçe!!!

OGZ Sofrası

Burada şunu anlatmak lazım tabii. Oyungezer ekibi için akşam yemeklerinin ayrı bir önemi var. En sevdiğimiz şeylerden biri o uzun sabahlama günlerinde bir saatliğine işleri bir yana bırakıp yemeğe çıkmak hep birlikte. Üç dört gündür ofise tıkılmış yüzlerin güldüğü, bir parça rahatladığı, çok fazla iş konuşmadan muhabbetin tadına varılan zamanlar. Ailecek yenen, huzurlu, eğlenceli akşam yemekleri.

Trafiğin tersine gittiğimizden yol uzun sürmüyor. On beş dakika sonra güzel bir masaya kurulmuşuz bile. Melih abi her zamanki kocaman gülümsemesiyle menüyü açıklıyor: Ekşili köfte, nohut ve bamya. Yihhuuu diyerek ve ortamı biraz korkutarak menüye olan hayranlığımızı dile getiriyoruz. Ofiste sabahlarken hep fast food ve kebap tüketildiğinden, sulu yemek gönlümüzde ayrı bir hasret çünkü.

Çok keyifli geçiyor yemek, göbekler şiştikçe yüzler daha da gülüyor. Bir gün önce Çamlıca'daki Bambi'ye gitmişiz, köpek gibi davranmış çalışanlar, yemekler her zamankinden kötü, daha beter bozulmuş bir moralle dönmüşüz ofise. (Bir daha Bambi'ye giden ne olsun, 15 senedir size yedirdiğim paralarla han dikerdim be, bu muydu bizim hukukumuz?) Bu sefer işler farklı, yemekten sonra çaylarımızı karıştırırken Nirvana'ya ermiş vaziyetteyiz. Bıraksalar sabaha kadar oturur sohbet ederiz ama şövalyeler ofise işlerinin başına dönmeli, ben de eve Warhead'e. Tam çıkacakken gözüme kapının yanındaki dolaptan beni kesen bir tepsi irmik tatlısı takılıyor. Çok yemişim, çok doluyum ama bu seksi şeye hayır demek mümkün değil. Paketlesinler o zaman, sabaha kadar ayaktayım, bir ara yerim mutlaka. Alıyorum irmik tatlımı da, doğru eve.

Dök içini kötüden yana

Şimdi diyeceksiniz ki vay be, irmik tatlısı demek için harcadı bütün sayfayı. Durun, daha yeni giriyoruz konuya =) Neyse efendim geldim eve ve Crysis'in başına oturdum, nefes almadan, kafa kaldırmadan geçiverdi 3 saat. Sonra geçtim köşemi yazmaya. Yazılabilecek o kadar çok şey var ki. O kadar doluyum ki. "Ben size dedim, karanlık tarafa giden yol bir girdaptır, kafanızı bir soktunuz mu tepetaklak gidersiniz" diye haykırmak istiyorum. Geçen ay Leipzig dosyası yüzünden köşemi yazamamışım zaten. İlk defa Türk oyun dergileri iki firmanın kara listesine girmiş, ne kendini, ne işini bilmez bir serseri yüzünden. "Aferin, mutlu musunuz, kına ister misiniz, arşa değdi mi beriniz, taktılar mı madalyanızı!!!" diye bağırmak istiyorum.

Ama içimi yiyen sadece bu değil ki. Bir zamanlar kendi salaklığıma yakınıma soktuğum, arkadaş olmaya çalıştığım iki yılanın arkamdan neler çevirdiğini, neler dediğini duymuşum. Oyun sektörünü bu aylık bir kenara bırakıp "Dönün tepemde leş kargaları, elbet düşerim bir gün, didiklersiniz etimi. Öldüğüm gün erersiniz huzura ama o güne kadar dar etmez miyim dünyayı size!" diye lanet mi okusam? Yok yahu bu çok ağır kaçacak, bu solucanlar için bile. Karar veremiyorum hangisinden girsem ama birilerinin kafası gözü yarılacak, ona şüphe yok. Gerçi o birileri ile bu birileri farklı kişiler değil ya, olsun. Şahsıma yapılan çirkefliklerden mi alacağız kelleyi, yoksa oyuncuların geneline yapılandan mı? Bu yedi ölümcül günahın vücut bulmuş haline kalemimi saplamazsam rahat bir uyku çekemeyeceğime şüphe yok.

Bu arada üç saattir oyun oynadığımdan susamışım. Mutfağa gidiyorum, hazır gelmişken bir de kahve koyuyorum. Aman o da ne. Tezgâhın üzerinde uslu uslu duruyor irmik tatlım. Unutmuşum be seni ufaklık. Bir tadına bakalım bari. Açıyorum kutusunu. Bir kaşıkçık canım. Mmmm… çok güzel yapmışlar ya. İçine bir tutam portakal kabuğu bile atmışlar. Bayılırım portakallı şeylere (ofisteki sabunlarımız bile portakallıdır). Cidden güzel ya, insanı nasıl da mutlu ediyor bu kadar basit bir şey. İkinci kaşık damağımda dolanırken bütün vücudumdan sinirin akıp gittiğini hissediyorum. Üçüncü kaşıkta gevşiyorum iyice. Evet ya! Bu hayat kafayı serserilere takmayacak kadar güzel ya. Ne yapıyorum ki ben. Önemli olan bu dünyayı daha kötü yapan şeyler değil ki, güzel yapan şeyler. Konuşmaya değecek olan şey solucanlar değil ki, bu irmik tatlısı. Onların bu irmik tatlısı kadar değeri olamaz ki bu dünyada. Biz durmadan kötüleri konuştukça karartıyoruz içimizi. Aman kara liste yemişler bana ne ya, bizim hiçbir firmayla derdimiz yok. Aman arkamdan konuşmuşlar, boş ver gitsin, kim ki onlar. Günde beş vakit küfretseler ne yazar. Yoklar ki zaten, gerçek değiller. Gerçek olan bu irmik tatlısı, onu yapanın verdiği emek, içine kattığı bir tutam sevgi. Hep böyle der babam, güzel yemeğin sırrı içine katılan bir tutam sevgiymiş. Dergi dediğin de öyle değil mi? Bizim de sırrımız bu değil mi?

Eğer Soyak Yenişehir tarafına yolunuz düşerse Kiraz Bahçe'nin telefonu 0216 533 66 03. Ha bir de Beşiktaş'ta eski Alien Cafe'nin yerini biliyorsanız onun sokağında da çok tatlı teyzelerin yemek yaptığı ufak bir lokanta vardı. Onlar da çok güzel yapardı bu irmik tatlısını.



POSTA İDARESİ



"Posta İdaresi", benim takip etmiş olduğum ya da hâlihazırda ettiğim tüm dergiler içinde, bir mektup bölümüne verilmiş en iddialı ve "kontrol manyağı" isim herhalde. Genelde, mektupların geldiği pasif noktaların ("posta kutusu" falan) ismi koyulur dergilerdeki mektup köşelerine. Ya da "soru-cevap", "sorularınız/mektuplarınız" gibi isimlerle geçiştirilir. Oysa "Posta İdaresi", diğer isimlerin bilgilendirici pasifliğine karşılık, oldukça büyük bir aktiflik, kendine atfedilmiş bir düzenleme misyonu çağrıştırıyor. Gelen mektupları "idare" edeceğini, seçeceğini, ayrıştıracağını, seçtiklerini düzenleyeceğini, belli bir biçime sokacağını, onları bölüp parçalayarak aralara cevaplar serpiştireceğini söylüyor sanki "Posta İdaresi". Bu haliyle de oldukça dürüst bir isim aslında. Oysa ben her türlü düzenleyici pratikten hazzetmeyen birisiyim, hele ki bürokrasiden! Nereden çıktı benim İdareciliğim? Ben değil miydim "idare edemem anne, idare edemem!" diyen? (Yok hakikaten ben değildim aslında.)

Bunun sorgulamasıyla geçti bu ayki Posta İdaresi sürecim. Bu ay gelen mektupların da bu sorgulamaya büyük bir katkısı oldu aslında, geyik dozu inanılmaz yüksekti mektupların, bilmiyorum aranızda anlaşıp mı geldiniz acaba? Aslında bu ayı "Posta İdaresi: İdaresiz Özel Sayısı" yapmayı düşünmüştüm, mektuplar arasından hangisini "İdaresiz" seçebileceğimi bilemedim çünkü =) Ama herhalde her idarecinin içinde bir kontrol manyağı var, sizi idare etmeden duramadım yine. Siz de beni idare ediverin o zaman bir ay için, olmaz mı?



İşte 360 siyah takımlarını çekmiş, çizilecek yeni hısımlar arıyor.

360 ADAMI MERMİ MANYAĞI YAPAR

Tüm Oyungezer'e selamlar. Bu size yazdığım ilk mektup olduğu için lütfen kusurlarımı mazur görün.
Hoşgeldin Murathan, madem bu ilk seferin, mazur görelim seni ama bir daha olursa gözünün yaşına bakmam =p

Benim *Ninja Gaiden 2* ve *RC:GRID*'de sorunlarım var. *GRID* çalışmıyor.
Bu önemli bir sorun gerçekten.

NG2 ise 14. bölümde bozuluyor.
Var ya üstelik en güzel bölümü de 15. bölümdür ha! (Yok öyle bişey tabii ki, en güzeli 16 akıllım)

Abim bana bunun 360'ın oyunu çizmesi yüzünden olabileceğini söyledi. Bu doğru mu, gerçekten 360 oyunları çizerek bozabilir mi?
O da bir şey mi Murathan, kafası bozulursa topuklarına topuklarına sıkar bu, koskoca 360, arkasında Geytz Ağa var. Neyse şaka bir yana, eğer oyun disklerini uzun süreler konsolun içinde tutuyorsan, konsolu kapattığında sürekli içeride bırakıyorsan, çizilme hızları artacaktır.

Benim bazen oyunlardan sıkılma, hevesimi kaybetme ve başarısız olma durumum oluyor, bu durum 360 için baş gösterdi. *CoD 4* bir süre bu sorunu düzeltmişti ama sonra yine aynı şeyler oldu. Acaba bu sıradan ve geçici bir şey mi, siz yaşadıysanız neler yaptınız?
"Haydar Dümen'e sorulan sorular lirik jenaratörü"yle yazılmış gibi duran bu cümleleri çok fazla irdelemiyorum ve "olur böyle şeyler" diyorum. Başka eğlence formlarıyla ya da daha önce oynamadığın farklı türlerdeki oyunlarla haşır neşir ol bir süre. Ekran dışı takıl, biraz nefes al. Döndüğünde hala sıkılmış durumdaysan, 360'ına söyleriz seni de hırpalar biraz, kendine gelirsin. Ya ama irdelemeden edemiyorum, "oyunlarda başarısız olma durumu" nasıl bir kalıptır yahu? =)

Xbox Live'dan demo indirmek için acaba "Gold" üyelik mi lazım? Live'dan *Force Unleashed*'in demosunu indirecektim "Live Gold" istiyor.
Force Unleashed bulunmaz Hint kumaşı olduğu için böyle bir hinlik düşünmüş olabilir Microsoft ama normalde Silver üyeliğimizle biz her bir şeyin demosunu indiriyoruz ofiste.

Son olarak daha önce *Soulcalibur 4*'te *Secret Apprentice*'in 360 ve PS3'de olacağını söylemiştiniz fakat ben 360'da oynamama rağmen onu sadece karşımda düşman olarak görüyorum, 2-3 aydır oynamama rağmen yönetemiyorum. Acaba siz bu haberi verirken sadece karşımıza bir düşman olarak çıkacağını mı kastettiniz? Secret Apprentice yönetilebiliyorsa bunu nasıl halledeceğim, ne yapıp da onu kullanılabilir hale getirebilirim?
Not: Teşekkürler,
Murathan Özlü
***Soulcalibur 4*'te Apprentice ilk başta oynanabilir durumda değil, açılması gerekiyor. Bunun için de oyunumuz maalesef oyunu kaç ay oynadığımıza değil, Arcade modunu, 360'ta Yoda, PS3'te de Darth Vader için bitirip bitirmediğimize bakıyor. Bitirince de hemencecik veriyor Apprentice'i, hiç bekletmiyor. Biz de sana teşekkür ederiz Murathancığım, gerçi "teşekkürler" notunu sanki başkası yazmış gibiydi, "idare" etme içgüdüsüyle herhalde. Pek güzel.**

"E SÖYLE BAKALIM ONUR, SENCE BATTLE FOR MIDDLE EARTH 1 Mİ, 2 Mİ? NEDEN?"

PİDE YERKEN SNAKE BİLE DOKUNMAZ

Selamlar pek sayın ve sevgili Oyungezer yazarları, çizerleri ve kendini Oyungezer hissedenler. Sorularıma geçiyorum ben, sizin de başınız kalabalıktır fazla uzatmayayım. Bu arada

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken PEH'in seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp, kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz Mount & Blade'den geliyor:



Yanıtlarınızı en geç 18 Ekim günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



-Evet tel takmamız gerekecek.

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
A. Emir Erişir

PARIS, MON AMOUR DE LA OYUNGEZEUR

Merhaba Oyungezer ailesi. Derginizi büyük bir zevkle takip ediyorum ve 11 aydır büyük bir iş çıkarıyorsunuz. Helal olsun. Geçen hafta Paris'e gittim ve size Gezenti bölümü için bir fotoğraf gönderiyorum. Neyse sorularıma geçeyim:
Aaa, geçen hafta ben de Paris'teydim. Ama senin mektubun tarihine bakıyorum da, bayağı olmuş, Fransa'yla Türkiye arasında o kadar "hafta farkı" var mı yahu? Ben daha az biliyordum. Dur bakalım.

1- Sizce bu yılki *Crysis/CoD* geçen senekinden iyi mi olur kötü mü?
"*Crysis/CoD*" derken, "Crysis'in aldığı puanlar bölü CoD'un aldığı puanlar" geçen senekine göre nasıl olur demiyorsun di mi? Demiyorsun bence. Açıkçası *Crysis: Warhead*'in ne FPS'ler adına ne de Crysis adına, Crysis'in daha önce söylemediği müthiş yeni şeyler söyleyeceğini sanmıyorum ben. Birkaç 10 sayfa önceki incelemesinde de okuduğunuz gibi, oyun birçok yönden geliştirdi (özellikle yapay zekâ ve performans açısından) ama Crysis hâlâ Crysis. *Call of Duty: World At War* ise, geçen senenin belki de en iyi oyunu olan Call of Duty 4'ten çok daha farklı olacak. Treyarch, Infinity Ward'dan çok daha farklı bir Call of Duty inşa ediyor ve açıkçası şu ana kadar gördüklerimiz bizi çok mutlu etti. "Geçen senekinden daha iyi" dememiz çok zor ama "çok farklı ve çok iyi" diyebileceğiz sanırım.

2- Crysis: Warhead oyun süresi açısından Crysis'i aratmaz inşallah!? Bu arada bir Crysis bir de SW: Force Unleashed posteri iyi olur.
İnşallah! Ya aslında ben de poster istiyorum bu ay dergiden, malûm yeni yurt odasının beyaz duvarları içimi çok sıkıyor. Şöyle bir Heavy Rain posteri hiç fena olmazdı sevgili Oyungezer ekibi. Teşekkürler.

3- Bence *Battle for Middle Earth 1, 2*'den daha zevkli. Daha basit ama daha zevkli.
Hah, ben de sana ne soracağımı unuttuydum. "E söyle bakalım Onur, sence Battle for Middle Earth 1 mi, 2 mi? Neden?"

Sorularım bu kadar. Kendinize iyi bakın. Dergide mektubumu yayınlayın.
Onur Orhan
Biraz buyurgan oldu sevgili Onur ama sağlık olsun. Sen de kendine iyi bak.


Call of Duty'nin ismine yakışır bir ekran görüntüsü bu (bkz. "ismiyle en kötü espriler yapılabilecek 5 oyun")



Her yere çok yakışacak. Yurt odama da. Lütfen Oyungezer?

Mehmet abi ben seni kendime yakın hissediyorum ya isimden herhalde.
Sadece isimden mi? Acayip süper yazıyor olmamın falan hiçbir etkisi yok mu yani? Ühü o halde, ben de seni yakınım sanırdım.

1- Vaktinde Wii edinmiş bi insanım ve ne yalan söyleyeyim pek memnun değilim. Elimden geçen oyunlardan *Legend of Zelda*'yı pek beğendim, *Bully* güzeldi, *Metroid*'le ise hala uğraşıyorum. Wii'yi alırken pek bir aceleye getirdim ve sonradan öğrendim ki Nintendo Wii'yi sadece konsol olarak satıyormuş.
Halbuki sen...?

Ama ben bekliyordum ki 2 adet USB çıkışını aktif olarak kullanırım. Yok kardeşim iPod bile şarj edemiyor.
Hmm, evet maalesef.

Sorum ise; acaba Wii'de de PS3 gibi USB gamepad kullanılabilecek mi? En azından USB klavyeyi kullanabiliyorsak gamepad de kullanılabilmeli.
Wii'nin tüm olayı kontrolleri olduğuna göre gamepad ne kadar anlamlı olur emin değilim. Eğer kullanılabiliyorsa gerekli merciiler buraya parantez açabilirler, izin veriyorum. *(Wii'nin çıktığı tarihlerde WiiMote'a alternatif olarak gamepad'i de çıkmıştı ama bu parantezi açmama izin veren Mehmet'in de dediği gibi "anlamsızdı" ve kimse kullanmadığı için zamanla ortalıkta görünmez oldu o gamepad'ler –Serp.)*

2- *MGS 4*'ü oynadım ve sevdim diyebilirim. Oyunun en sonundaki 4 oyun da oynama olayı gerçekten çok tatlıydı ve Solid ile Liquid'in kapışması nefes kesiyordu. Ama oyunda ben bir şeye takıldım. Yanlış hatırlamıyorsam *MGS 2*'de Snake bıçakları sevmediğini ve bu yüzden kullanmadığını söylüyordu. Fakat 4. oyunda gelmiş bıçakla CQC yapıyor. Bu benim hafızamın yamulması mıdır, yoksa Hideo Kojima'nın terbiyesizliği midir?
Evet Snake eskiden sevmezdi gerçekten bıçakları. Ta ki üçüncü ve dördüncü oyun arasında geçen sürede evde pineklemekten sıkılıp sürekli televizyon izlediği zamanlarda, gecenin bir yarısı gördüğü "32'li Bıçak Seti" reklamından etkilenene kadar. O zamandan beri bıçaklar onun en iyi dostu, özellikle "et kesme" bıçağı. Terbiyesizlik yok, insanlar değişir, "Çelik... Çelik hiç değişmez."

3- Terbiyesizlik demişken, Snake…?
Burada bir cevap var ama spoiler filtrelerimiz onu görmene engel oluyor Mehmet (Hatta sorduğun soruyu bile göremiyorsun değil mi? Filtreler… Maalesef)

4- Eskiden "*Oddworld: Abe's Oddysee*" isminde çok tatlı bir oyun vardı. Geçenlerde hatırladım tekrar ve "n'oldu acaba bu oyuna?" dedim. N'oldu bu oyuna öğrenebilir miyim? (hesap soruyor gibi oldu ama? =)
Şey, ıı, n'oldu hakikaten? Yani şey ben onu senden aldıktan sonra Sinan'a verdim, canı çekmişti ama sonra Ali'ye vereceği bir oyun kutusunun yanlışlıkla içine koymuş, Ali de "arghhh yine yanlış oyun" diyerek (evet Ali küçük harflerle sinirlenen bir arkadaşımızdır) CD'yi frizbi şeklinde Afyon üstünden Akşehir'e yollamış. Kusura bakma. Gerçek bir hikâyeden uyarlanmıştır. Eğer daha da gerçek bir hikâye istersen de şunu söyleyebilirim sana: *Abe's Oddysee* gerçekten harika bir platform oyunuydu, çok zekice ve komikti. Ondan sonra, 2002'de *Munch's Oddysee* (Xbox, GameBoy-Advance), 2005'te ise *Stranger's Wrath* (PS2, Xbox) çıktı. İki oyun da oldukça iyi oyunlar, özellikle *Stranger's Wrath*. Eğer saydığım konsollardan birine sahipsen bana teşekkür edebilirsin ya da konsolun parasını kim verdiyse ona teşekkür et, daha mantıklı olur.

5- Sizin oralar güzel olmalı, kedi köpek falan var mı acaba dergide? Yazı yazmaktan yorulduğunuzda elinize alıp mıncıklayacağınız? En son ufak bir kedi vardı gibi hatırlıyorum. Tabii şimdi büyümüştür di mi?
Ufak kediyi o kadar mıncıkladık ki henüz ufakken öl- öhöm- verdik. Birisine verdik. Vermiştik. Ama nereye verdik hatırlamıyorum? Sahi n'oldu o kediye? Damla, o köfteler?! Goyun'u gestin yetmedi şimdi de Gedi'yi mi gestin? Gedi Yüksek Konseyi adına!
6- Son sorum yine Nintendo'yla ilgili.

İDARESİZ

Asddasdasdas. Yorumsuz
enes cakmakkaya

Sevgili okuyucular, Enes'in mail'i sadece bu kadardı. Bu kadar. Kendisine o kadar komik bir şey varsa anlatmasını söyledim, "komik bir şey varsa söyle de biz de gülelim" dedim, takmadı. Yorumsuz!!

Birde eski dergiyi hep okurdum OG'ye yeni geçtim de şu MK kim? Bir arkadaş mı yoksa goyun gibi bişi mi yine (Hayır Olamaaaz)
Sinanm Alay

[Gerçekten de "hayır, olamaaaaz!" -MK]



UYKUSU KAÇANLAR İÇİN GOYUN MATEMATİĞİ

Geçen ay dergide resmen Goyun gıtlığı vardı. Koca 148 sayfada epi topu 9 Goyun. Hem de çoğu Organize Sanayi'de. Bunda bir iş var deyip gerçek rakamın üstüne 3-5 bonus hayali Goyun ekleyen okurlarımızın yanaklarından sıkıyor, ayın matematikçisi Bilal Yüksel'i tebrik ediyoruz.

POSTACI VE İDARECİ, BENLİKLER VE ALT BENLİKLER

Postacı: Nasılsın?
İdareci: İdare ediyorum, sen?
Postacı: Burada soruları ben sorarım. Memnun musun idareci olmaktan?
İdareci: Bilmem, sen?
Postacı: Burada soruları ben sorarım. *Burada soruları ben- Burada soruları-* Burada soruları sen sorarsın. Fekat neler oluyor? Sanki yazdığım şeyler silinip başka türlü yazılıyor.
İdareci: Burada idare benden sorulur.
Postacı: O kadar güçlü olduğunu bilmiyordum.
İdareci: Değilim.
Postacı: Nasıl?
İdareci: İdare edemiyorum postacı, idare edemiyorum.
Postacı: Bence gayet de güzel ediyorsun.
İdareci: Gerçekten mi? "Sahi" de?
Postacı: Mürekkeplerim önüme aksın öyle.
İdareci: =)
Postacı: *(İçinden)* Hehe ne güzel idare ettim enayiyi...



GEZENTİ

Gezenti işini artık tamamen kıvırmış durumdayız, buna çok seviniyoruz ailecek. Bu ay yine oradan oraya koşturan okurlarımız, yanlarında Oyungezer'i de götürüp birçok ilginç resim çekmişler, sağolsunlar kırmayıp birer örnek de bize yollamışlar albümümüze koyalım diye. Herhalde kendi çocuklarını başka akrabalarına gezdirip bundan bu kadar gurur duyan başka bir çekirdek aile olamaz=) Neyse, bu ayın Gezenti ödülünü, stajı sırasında anladığımız kadarıyla bir madende çalışan ve dolayısıyla, Serpil'in deyimiyle bir "maden müh" olan (çünkü henüz mezun olmamış, mühendis değil) Muzaffer Sezen kazandı. Daha önce hiç bu kadar "derine" inmemişti Oyungezer, bu kadar farklı ve zor bir ortamda bulunmamıştı herhalde. Kendisine teşekkür ediyoruz bize bu deneyimi yaşattığı için. O zor şartlar altında çalışan tüm işçilere de selam gönderelim buradan... Bir notum da Las Vegas'ı ziyâret eden Emre Rençberoğlu'na olacak. Emre resimler pek güzel, yayınlamak isterdik ama sıkı sıkıya bağlı olduğumuz yayıncılık ilkelerine göre, "Vegas'ta olan, Vegas'ta kalır." O resimleri yayınlamanın sorumluluğunu taşıyamazdık =p







Bildiğiniz üzere Wii"yi online oynamak pek kullanışlı değil. Acaba Nintendo bunu daha kullanışlı bir hale sokmayı planlıyor mu ya da mümkün mü öyle bir şey?
Bir saniye sizi yeniden Wii editörlerimize aktarıyorum. Santral bana Wii editörlerimizi bağlar mısınız? -Biiiip- *(Nintendo casual oyuncuları daha çok sevdiğinden online tarafı ihmal etti çok ama Sinan diyor ki Wiiware'in hayata geçmesiyle bu durum her an değişebilir. Bip. –Serp.)*

7- Bu bir soru değil sadece paylaşmak istedim, ben Snake'i çok seviyormuşum be. Fırından geçerken falan çok fena oldum ben. Özellikle oyunun sonunda "Snake" deyince benim gözler doluyordu. Sana da oldu mu Mehmet abi?
Bu da bir cevap değil Mehmet kardeş: Bana o olmuyor ama ben de Ramazan'ı seviyorum, böyle o pidelerin kokusunu duyduğumda gözlerim doluyor benim, fırının önünden falan geçerken. Evet. Ama hakkını yemeyeyim baguette'ler de çok güzel kokuyor. Ramazan baguette'i, Bordeaux spesiyali.

Eveet, bu kadar başka sorum yok. Batarken güneş ardında tepelerin, geldi veda vakti teletabilerin.
Annecim! Tinkiminki alarmı, kaçın!
Kendinize iyi bakın. Hepinize kolay gelsin. Sevgi, saygı, hürmet, vs.

Mehmet(matr) özbakır(klorm)
Sevgi, saygı, hürmet hepsi bizden Mehmetçiğim.

K.(ine) Mehmet(sisten) Kentel(te)

İYİ Kİ -AMA ERKEN- DOĞDUN OGZ!
İyi ki doğdun OGZ! Hepi börtdey to you. Bu dergide emeği olan herkese teşekkürler ve iyi seneler.
Evet, yaşasın, yine senenin o büyülü anına geldik. Her aylık dergi için senede bir kez tekrarlanır bu güzel, büyülü an. Okurlar sabırsız, yazarlar heyecanlı, editörler telaşlıdır. Derginin üzerinde, 12 ya da 12'nin katı olan bir sayı yazar, "Sayı:"nın karşısında. Okurlar dergiyi alır, heyecanla hediyelere bakarlar ama özel bir şey göremezler. Nerededir peki çok sevdikleri dergilerinin onlar için hazırlamış olduğu yıldönümü hediyeleri? Giriş yazısına bakarlar, İçindekiler'e bakarlar, hiçbir şey göremezler. Bunun üzerine tüm dertlerinin çözüldüğü o kutsal yere, mektup bölümüne gelirler. Orada, tüm derginin sorumluluğunu ve okurlarının hayal kırıklığı içindeki bakışlarını omuzlayan İdareci, o çok kritik açıklamayı yapar: "Arkadaşlar, daha doğum günümüze 1 ay var! Bir bebeğin doğum günü 365. günde değil, 366. günde kutlanır. Gelecek ay kutlayın bizim hepimizi börtümüzü deyimizi!" Evet, böyle aylardır işte 12 ve katları.

Bu arada Mehmet abi oralarda havalar nasıl?
Vallahi şekerim burası insanı aptal ediyor=) Gün içinde o kadar çok değişiyor ki hava, bir yağmur bir güneş, insan deli ve aynı zamanda hasta oluyor. Ben de normal bir insan olarak hem delirdim hem hasta oldum. Ve evet, yalnız başına hasta olmak kolay değil...

Ya Muder'i de çok özledik. Döner umarım bu ay.
Muder'i biz de çok özledik, bu ay gerçekten de döndü kendisi. Herkes Muder'e el sallasın ve "geçmiş olsun" desin lütfen.

Sapphire Summer Games mükemmel bir etkinlikti. 3. hafta Sinan abinin



-Beyefendi tebrik ederim, köyümüzün en büyük karpuzu sizin!
-Teşekkürler yeğenim, az uğraşmadım büyütene kadar.

kafasına bol bol sıktım CoD4'te :) Yan masada oturuyordu. Bakıyordum valla. Neyse sorularıma geçeyim.
Cık cık cık, ayıp değil mi koskoca adamın kafasına sıkıyorsun? Hem de monitöründen bakarak?! Bi de faresini de elinden alsaydın, kısa boylu cılız bir tipi var diye. Neyse sorularına geç bakalım kafasıkıcı ("kafatasçı" gibi ama tam da değil) seni.

Dergiye posta atmak için soru sormak zorunda mıyız? Yoksa bu okuyucular yüzünden mi oldu?
Vallahi ne PTT'nin ne de Posta İdaresi'nin böyle bir kısıtlaması var, istersen sadece cevaplardan oluşan bir mektup bile atabilirsin. İşte hep okuyucular yüzünden sürekli sorularla uğraşıyorum, yakında "444 PSTA" şeklinde bir çağrı merkezi kuracağım, herkes aklına gelen soruları orayla paylaşabilecek. Geri zekâlı bir ses tonu, korkunç çalışma koşulları, şaka gibi maaşlar ve insanı aptal eden bir çalışma ortamıyla (yani standart bir çağrı merkezi ortamıyla) ilgileniyorsanız, bize başvurabilirsiniz.

E3 yazınızda Sony'nin PS2'yi desteklemeye devam edeceğinden bahsettiniz. Ufukta bir şey var mı? Yoksa sadece *Guitar Hero*'yla mı idare edeceğiz?
E3'teki Sony konferansındaki PS2 kolajına bakıyorum da, Sony'nin göstermeye değer bulduğu 9-10 oyunun yarısı EA Sports'un spor oyunlarının yeni versiyonları, geride kalanı da *SingStar* gibi yapımlar dolduruyor. *Mercenaries 2* gibi kaideyi bozamayan istisnalar dışında, PS2'nin geleceğinde kayda değer pek bir şey gözüktüğünü söylemek zor. Sony ne kadar desteklese de, durum bu. Ama evet, en azından *Guitar Hero*, *Lego: Batman*, *Tomb Raider: Underworld* gibi bazı kalbürüstü yapımlar PS2 durağından geçiyor hâlâ.

Uzun zamandır sormak istiyordum: Ne bu oyunlardaki karpuz merakı? *Oblivion*, *CoD 4*, *Crysis*. Sadece hatırladıklarım bu kadar. Dünyayı karpuzlar mı yönetiyor yoksa?
Uzun zamandır sormak istediğin şeyin bu olmasının ilginçliğini tespit ettikten sonra, listene yeni oyunlar ekleyerek cevaplayabilirim bu sorunu: *MGS 4* ve *CS_Italy* haritası. Ama hayır, dünyayı karpuzlar yönetmiyor. Ama bir bitki cinsinin yönettiği konusunda haklısın, böyle uzun-yeşil.

Sorularım bu kadar. Biraz saçmalamış olsam da yayınlarsanız sevinirim. Bütün OGZ alemine selamlar (Ramazan konuşması gibi oldu). Görüşmek üzere…
f f

Soruların gerçekten biraz saçmaydı f f, zaten nick'in ya da nick'inin/isminin kısaltması da saçma=) Olsun, bu ay "Yarı-İdaresiz" bir ay, sınırsız geyik müesseseden. Sevgiler.



Ve Oyungezer aldığı ödüllere bir yenisini daha ekliyor. Tüm yurt, yavru vatan ve dış temsilciliklerde, lise 2'ler arasında yapılan büyük anket sonucunda, Oyungezer en sevilen yayın organı seçilmiş (nasıl uyduruyorum ya, insanda biraz utanma olur). Hepinize teşekkürler, bu resmi çeken Oğulcan Temiz'e en çok.

Evet, yarı-idaresiz bir ayı böylece geride bıraktık. Bir yol hikâyesinin şimdilik son durağından, biraz uzaktan yazdım size bu mektubu. Bu bir mektup di mi? Bize yazılanlardan yaptığım, içine ben'i ve biz'i kattığım bir kolaj, bu kolajın satırlarını oluşturduğu bir mektup. İmzâsı "idareci" olabilir ama asıl hedefi paylaşmak, haber vermek, ses çıkartmak, "biz"i yeniden kurabilmek, değil mi? O halde kendimle çelişmiyorum bir İdareci olarak, değil mi (burada "di" demeniz gerekiyor, biliyorsunuz). Küçüklerin ve büyüklerin muhtelif yerlerinden öperim, hepinizi "bordo günler"de sever, buralara beklerim.

Not: Ben uzaklardayken Posta İdaresi'nin bir sürü işini halleden, etrafı toplu tutan ve toplu tutmaya devam eden ve grafik süresince Erden'i yalnız bırakmayan Serpil'e bin bir kere teşekkür ediyorum. *(Lafı mı olur cnm =) –Serp.)*

K. Mehmet Kentel

YAZIN! YAZIN DEDİM!
Goyun sayın, resim çekin gönderin, resimlere resimaltı bulun; ama ne yaparsanız yapın bize yolladıklarınızı içten bir mektuba iliştirmeyi unutmayın. İçinizden ne geliyorsa postaidaresi@oyungezer.com.tr'ye yazın.

"İDARE EDİLEMEYECEK TEK MEKTUP, TÜM İDARESİZLERE HÜKMEDECEK VE ONLARI BULUŞTURUP KARANLIKTA BİRBİRİNE BAĞLAYACAK"



(Neredeyse el değmeden hazırlandı-MK)
size sorularım var ama size film tadında birşey yaşatmak istiyorum
cinsiyeti erkek olan bir arkadaşım (Tonliyim dedim)dediki oğlum dedi fm 05 gelicekmiş dedi
bende ozamanlar gençtim (yine öğleyim ama)dedimki hadii nezaman gelecekmiş dedim
bilmiyorum dedi ve yanımdan uzaklaştı evet evet aslında kim benden uzaklaşmak istemezki
aman tanrım dedim ne olacak şimdi hemen evi aramalıydım (aslında ev telefonunu)
onlara diyecektimki anne ben okulu bıraktım menejer olucam diyecektim ama şimdi o günlere şöyle bi geriden bakıyorumda
fm 09 çıkacağını duyunca içim bi garip oldu şimdi fm 09 duyunca sanki ilk aşkını ayarlamış çocuğa benzetmiştim kendimi
ama şimdi nasıl bırakacaktım fm 08 i

SORULAR SINAV SÜRESİ 45 DK
1: fm09 nezaman çıkacak
09da.
2: fm08 i nasıl bırakacam
Ellerini açarak.
3: PSP gibi kutsal bir alete sahte iso oyun atmak caizmidir
Evet her gün 5 kere.
4: her ay oyungezeri manuel satın alıyordum üye olsam elime ne zaman ulaşır(markete gitmeye üşeniyorum ondan)
Ulaşmaz.
5: 5 tane küçük pizza alıp ve kahve alıp yanınıza gelsem beni yanınıza kabul edermisiniz ve beni aranıza alırmısınız
Almayız yer yok, pizza istiyoruz, pizza ver pizza yiyelim.
burak kocaağa mahlas :prof. MBK
Oyungezer Posta İdaresi.

PİKSEL

Eskiler hayatı biraz kırık kırık görürler

연애 소설

Öncelikle maille olsun, forumdan olsun, cep telefonu ile arayan diğer arkadaşlar olsun, herkese çok teşekkür ederim iyi niyetleri için. Arada bazı yanlış anlamalar olmuş; ailemden birini kaybetmedim, geçen ayki yazımdan öyle bir sonuç çıkaranlar olmuş, ölen filan yok çok şükür :)
Tabii sevgiliden ayrılmanın hüznü büyük. En arabesk günler sürmeye devam ediyor ama ilk günkü kadar şiddetli değil. Zaten buraya da ne yazabilirim bilemiyorum şu sıralarda. Biraz idare edin beni :) Belki sütten ağzı yanmış biri olarak birkaç öğüt verebilirim ama ciddiye almak zorunda değilsiniz. Öncelikle kimseye hak ettiğinden fazla değer vermemek gerekiyormuş, anladım. Çünkü bu hem sizi karşı tarafın gözünde daha değersiz kılıyor hem de olası kazalar(!) sonrasında sizi tepetaklak edebiliyor. Ama herhangi bir şeye hak ettiğini verebiliyorsanız içiniz daha rahat edecektir diye düşünüyorum. Ondan sonracıma (böyle derdim bir ara) dünyanızın merkesinde mutlaka "siz" olun. Bu ego değil kesinlikle; olması gerekenmiş. Başkalarının çarkları sizin yaşam mekanizması olmasın. Tüm çarklar, dişliler ve onların yakıtı size ait olsun. Karşı tarafın da aynı şekilde olsun, olmasını sağlayın. Dünya ne artık çağlar öncesinde, ne de buralara sevgi hâkim. Kimse özel ve vazgeçilmez değil. Değerlerin giderek dejenere olduğu, elini çamura bulaştırmamış bir avuç insanın yaşadığı bir dünyada yaşamak zorunda bırakıldık ne yazık ki. İlişkilerde buna dikkat etmek gerektiği öğüdünü verebilirim. "İnsanlar değişmez" diye bir şey de yok ayrıca. Herkes değişiyor, bu değişimlerin ne yazık ki çoğu da mutasyon tadında oluyor. Her zaman değişimlere açık olmak gerek anlayacağınız. Ve konu sizseniz, pozitif yönde gelişmeye bakın, size yapılan hatalar ne olursa olsun. Çünkü hayat devam ettiği gibi, size bir dakika olsun acımıyor. Katı kurallar her daim devam etmekte. Sabah yine uyanmalı, işe gitmeli, yemek yemeli, çalışmalı ve üretmelisiniz. Tabii "yaşamadan bilemeyen" bir cins olduğumuz için, eh biraz da şanssızsanız, bu "yaşama" işlemini yarım yapmak durumundasınız. Yarım bir insan olarak da hayata devam ediliyor ama.. merak etmeyin. Hala hayal kurabiliyor, umutlanabiliyor veya üzülebiliyorsunuz. Dışarıda sizi seven en az iki kişinin varolduğunu biliyorsunuz ve onlardan birinin karşınıza çıkması için her gece dua ediyorsunuz. Ertelediklerinizi başka bir formda doldurmak için günlere anlam yüklüyorsunuz... Bunlar benim fikirlerim elbet, değişkenlik hakları gizlidir ve hayat "şu şudur, bu da bu" gibi özetlenebilecek kadar siyah beyaz değil. Ama fırçası sizin elinizde.

VOLKAN TURAN

Ayın önerileri:
İstanbul için, Filmekimi'ne katılın.
Aralık başındaki Amon Amarth konseri için para biriktirin.
Salvador Dali'nin eserlerini görün.

HD METAL SLUG?

SNK'den güzel bir açıklama geldi. Metal Slug'ın HD versiyonunu konsollara çıkaracaklarını duyurdular ama kesin bir tarih açıklanmadı. Bilindiği gibi KOF XII ile firma, artık göze de hitap etmek zorunda olduklarının ilk işaretlerini bizlere vermişti, bu davranışları da bu fikri desteklediklerini gösterdi.

Bu arada Metal Slug 7'nin de Kasım ayında NintendoDS'e geleceğini hatırlatalım.





MEGAMAN 9 GELDİ GELİYOR

10 yıl önce görmüştük MegaMan'i, yanında 8 ile birlikte. Muhtemelen siz bu yazıyı okuduğunuzda da MegaMan 9 çıkmış olacak. Hem de gayet ilginç bir paket tasarımı eşliğinde. NES kartuşlarını andıran tasarımlı paket sınırlı sayıda basılacak (muhtemelen de buralara gelmeyecek) ama oyun PS3, Wii ve XBox360 için indirilebilir olacak. Oyun tamamen köklerine saygı duyuyor. Grafikleri, sesleri neredeyse NES'ten çıkma. WiiWare versiyonu Wii Remote ile de kontrol edilebilecekmiş. E bize de oyunu sindirmek düşer o zaman.

9 YIL ÖNCE EYLÜL'DE…

9 yıl önce, Eylül'de bizi derinden üzen bir gelişme yaşamıştı oyun dünyası. Dreamcast ölmüştü. Tabii hayranları için asla 'öldü' kelimesi kullanılmadı çünkü Dreamcast oyun dünyasına hâlâ bazı dinozorların rafa kaldırmadığı birçok oyun kazandırdı. Shenmue, Rez, Jet Set Radio, Skies of Arcadia… Zaten DC'te ün yapmış oyunların çoğunu şu anda başka platformlarda görebiliyoruz. DC o yüzden 'ölmedi' ama 'boyut' değiştirdi diyebiliriz. Ama yine de, belki bir gün… Belli mi olur?



ÇATIŞMAYA DEVAM

Time Crisis'i Arcade makineler karşısında oynamanın tadı bir ayrıdır gerçekten. Ayak altında saklanma pedalı, elde Light Gun ve sağa sola ateş ederken kalbin yerinden oynaması, enseden akan bir damla ter… Namco Bandai 2009'da çok iddialı ve Light Gun destekli yeni bir oyunla gelmeyi planlıyor. Arcade kabini gayet şık. Oynanış Time Crisis'ten farklı olmayacakmış. Ama teknolojik olarak çok daha üstün bir oyunmuş. System357 sistemini kullanan oyunun (ki bunu Tekken 6 da kullanıyor PS3'te) adı Razing Storm.



20 YIL ÖNCE...

Her şey çizgiyle başladı...

Çizgi filmler... Sabahları okula geç kalma, öğlenleri eve erken gelme nedenimiz. Kablolu yayın için aile fertleriyle kavga sebebi... Taze beyinleri şekillendiren renkli animasyonlar...

Şahsen çocukluğumun ciddi bir kısmı oyun oynamak kadar çizgi film izlemekle de geçti. Saatlerin nasıl geçtiğini anlamaz, o süre boyunca dünyadan çok uzakta olan alemlerde yüzerdim. Hiçbir zaman uçabileceğimi veya duvarda yürüyebileceğimi hayal etmedim ama tüm izlediğim çizgi filmlerin benliğime bir şeyler kazandırdığını yeni yeni görebiliyorum. Çevrenizde kardeşiniz, yeğeniniz veya çocuğunuz varsa, onlara çizgi film izletin. Zararı dokunmayacaktır gerçekten.

İŞTE HATIRLAYABİLDİĞİM, 80'LERDEN KALMA BAZI ÇİZGİ FİLMLER:

Beverly Hills Teens: Normal seviyede bir aile çocuğu olan ben bu çizgi filmi severdim çünkü kıskanırdım bu çocukları! Daha o yaşta sahip oldukları lüks eşyalar, özgürlükleri, yapabildikleri bana çekici geliyordu. Larke ve Troy arasındaki flörtün sonuçlarını merak eder, Gig ve Jett'in rock günlüklerine şaşardım. Zenginlik, 80'ler gençliği, müziği derken Amerikan kültürü daha o zamanlardan bizim damarlara bol bol enjekte edilmişti.

Charlie Brown ve Snoopy Show: Charlie Brown'ı severdik. Bu kadar ezik, bu kadar 'kaybeden' ve bu kadar şanssız bir karakter nasıl sevilmesin… Nasıl ki Charlie'nin tam tersi olan elit karakterleri seviyorduk, bizden aşağı karakterlere de bayılıyorduk. Hele ki köpeği Snoopy'nin sahibine çektirdikleri son derece komikti. Şimdi bir bölümünü sorsanız asla bilemem ama bağıra bağıra güldüğümü hatırlıyorum. Peşinden koşturup durduğu gıcık kız arkadaşını da hatırladıkça çıldırıyorum hala. Gerçekten öyle kızlar varmış hayatta ya!

Denver, The Last Dinosaur: Etobur olmayan, orta halli bir dinozor Amerika'nın göbeğinde yaşasa neler olur? İşte bunun üzerine dönen bir çizgi filmdi Denver. Ayrıca bol bol rock öğesi içerirdi. Gitar çalardı Denver. Başı sık sık mafyayla derde girerdi. Tabii arada da arkadaşlığın önemi aşılanır, çevreyi korumakla yükümlü olduğumuz öğretilirdi. Pek bir şey öğrenmemişiz sanırım.

Kaptan Mağara Adamı ve Taş Devri: Hatırladığıma göre Kaptan Mağara Adamı ilk önce Taş Devri'nde yer alıyordu ama daha sonradan kendine ayrı filmler çıktı. Taş Devri zaten malum, Fred Çakmaktaş idolümüzdü (yıllar sonra bakıyorum da, adamın sadece göbeği yadigâr kalmış). Klasik bir Amerikan ailesini alın, Taş Devri'ne götürüp bırakın; işte size yaşam, işte size komşuluk, işte size hobiler... Ben her ne kadar Fred'ci de olsam Barney'i de çok severdim, o masumluğu ve saflığı karşısında saygıyla eğiliyorum.

Kaptan Mağara Adamı ise Wilma ve Betty'nin çalıştığı binada çalışan, Superman tarzında, sıradan bir adam gibi gözüküp Çakmaktaşlar'ın kötü zamanlarında Mağara Adamı kılığına giren bir karakterdi. "Kaptan Mağara Adamı geliyor anacıııım" gibi bir lafı vardı, böyle ekranın bol ışığa büründüğü, gürültüler çıkardığı. Elindeki kütük de çok işlevseldi. Aynı şekilde giysisinin altından da çok değişik eşyalar (dinozorlar?) çıkararak ağzımın açık kalmasına neden olurdu.

Volkan Turan

ESKİDEN BÖYLEYDİLER

MinusWorld sitesi nostalji severlere güzel bir çalışma sundu geçen günlerde. Günümüz klasiklerini Atari 2600 oyun kapakları şeklinde, pikselize etti ve ortaya da güzel çalışmalar çıktı.

Tüm çalışmaları görmek için şu adrese bakabilirsiniz: **http://tinyurl.com/6ywh6j**

Merhaba Ben Crash. Crash Bandicoot.

Bundan 12 yıl önce, ilk Playstation'da ortaya çıkıverdim ve herkes beni çok sevdi. Dönüyordum, zıplıyordum, kafalara basıyordum, elma topluyordum. Bundan da en çok Sony kâr etti. Beni maskot seçti. Platform türünde en ünlü bendim, birçok arkadaşım oldu (bayandı çoğu). Playstation 2'ye geçince daha da ünlü olacaktım... Sözde tabii. Giderek arka plana itildim. O Jak ve Dexter yok mu, ah bi elime geçirsem. Ratchet ve hurda Clank mi? Onlara da kılım. Antikalar! Ekim'de çıkacak oyunumla bir geri dönüş planlıyorum ama yapımcılar işte, benden artık güzel oyun çıkaramıyorlar. Aloo, çocuklar oyuna aç, aç, duyun beni! Aku aku neredesin?

BİZİMKİSİ BİR NANKÖRLÜK HİKAYESİ…





ULTIMA ONLINE

DÜNYAMIZI SARSAN DEĞİL, BİR DAKİKALIK SAYGI DURUŞUNA DAVET EDEN OYUN -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Dün gece, Dünyamızı Sarsan Oyunlar'a aday ararken aklıma geldi, birden, utandırıcı bir hızla hem de. Biz bu sayfalarda Ultima Online'ı hiç ağırlamadık. Hiç. Nasıl yaptık, yo, daha doğrusu nasıl *yapmadık* bilmiyorum, anlamıyorum ama 10 tane oyunu dünyayı sarsmakla suçladık fakat o 10 oyundan biri bile Ultima Online kadar hırpalamamıştı dünyayı. Ultima Online'ın, DVO'ların tarihiyle iç içe yapım sürecini size hiç aktarmadık. Nasıl böyle bir hataya düştük bilmiyoruz ama hatayı uzun girişlerle devam ettirecek değiliz, onu biliyoruz.

Ama Ultima Online'ın tarihinden bahsetmeden önce, hatta herhangi bir DVO'nun tarihinden söz etmeden önce MUD'lara değinmemiz gerekiyor. MUD, Multi-User Dungeon ya da her şeyin baş verdiği nokta. Temelde ilk macera oyunu kabul edilen Adventure'un metin-tabanlı prensibini takip eden MUD'ların Adventure'dan ayrıldığı bir nokta vardı, öteki oyuncularla etkileşime girme imkânı. *D&D*'nin zar atmaya dayalı oynanışıyla ilerleyen MUD tipi oyunlar daha önce görülmemiş dünyalar sunuyordu önümüze. *D&D*'nin karakter özdeşleşmesini ve arkadaş ortamını büyütüp, geliştirip internet üzerine taşıyordu. Hayal gücünü tetikliyordu, dürtüyordu, *sarsıyordu*. Ve elbette, MUD'lar ilham veriyordu bir sürü insana. İleriye gitmek için, daha fazlasını yapmak için. Birileri yaptı da. 1988'de LucasArts, insanların beraber muhabbet edebilecekleri, oyunlar hakkında konuşabilecekleri ve rol yapabilecekleri sosyal bir ortam yarattı: *Habitat* veya sonraki adıyla *Club Caribe*. CC bir DVO değildi ama grafikseldi ve internet üzerinden işliyordu, yani bir başlangıçtı. Takip edilmesi uzun sürmedi, AOL tarafından bizzat hazırlanan grafiksel ilk MUD oyunu, yani temelde ilk DVO *Neverwinter Nights*, 1991'de piyasaya çıktı. Aynı BioWare'in seneler sonra yapacağı oyun gibi kendine mekân olarak *D&D*'nin *NWN* bölümünü seçen oyun, temelde günümüz DVO'larına çok benziyordu fakat günümüz DVO'larının aylık ücretinin yerine, saatlik bir ücretle çalışıyordu. Oyunda kaldığınız her saat 6 dolar demekti ve bu da oyunun çok yayılmamasına, belli bir zümreyle kısıtlı kalmasına sebep oldu. Ama tür yayılıyordu. *Meridian 59, The Realm Online* ve *Nexus*. İlk popüler, ticari ve modern DVO olmak konusunda kendine has iddiası olan oyunlar. *Nexus* aralarında betaya ilk girendi fakat sadece Korelilere açık olduğu için küresel olmaktan uzaktı. *RO* betaya *Nexus*'tan sonra girmişti, Kuzey Amerika ve Avrupa'ya da açıktı fakat iki boyutluydu ve ataları gibi saat başı ücret sistemi kullanıyordu. *M59* ise aralarından resmi çıkışa ulaşabilmiş ilk oyundu. Üç boyutluydu ve aylık para isteyen ilk DVO'ydu. Bu üçü kendi çaplarında, kendi etkileriyle çok şey değiştirdiler. Ama bu üçünden farklı olarak bir dördüncüsü, üç kişilik bir takım tarafından, Origin Stüdyolarının bir köşesinde sessiz sakin geliştiriliyordu…



Richard Garriot, MUD'lardan etkilenen bir Richard Garriot atıyor fikri ortaya. Aklına ilk gelen, 100 kişinin birbiriyle çarpıştığı büyük bir savaş meydanı. Oyuncular yardımlaşabiliyor, konuşabiliyor, arkadaş edinebiliyor... Fikir çok etkiliyor Garriot'ı, o da hemen patronlarına sunuyor. İlk sürümler test ediliyor, beğeniliyor, Raph Koster









ana tasarımcı olarak oyuna dahil oluyor ve EA komutu veriyor: "Çalışmaya başlayın."

Bu noktada Garriot'un çalışma sürecinin kolay olmasını beklemediğine eminim ama kendisinin de sonra itiraf edeceği üzere, Garriot çalışma sürecinin *bu kadar* zor olmasını da beklemiyordu. Betaya girildiğinde Ultima Online'ın onlarca problemi vardı. Teknik sorunlar inanılmazdı, dünyanın dört bir yanından yüzlerce oyuncu çökme, donma, kendi kendine reset atan bilgisayar gibi problemler rapor ediyorlardı. Normal bir oyunun hazırlanacağı sürenin yaklaşık dört katı zaman, normal bir oyunun bitmesi için gerekli olan miktarın çok katı da para harcanmıştı. Origin nasıl bir belaya bulaştığını en çok o günlerde fark etmişti.

Üstelik teknik, mali ve idari problemler değildi uğraşmaları gereken tek şey. Bir dünya yaratıyorlardı, insanlara bağlı olacak bir dünyaydı bu ve dolayısıyla insanlara bağlı yüzlerce problem çıkıyordu. PK denen bir kavram ortaya çıkmıştı; Player-Killer. Garriot şaşırarak, oyuncuların düşmanları öldürmek yerine birbirlerini öldürmeyi tercih ettiğinin farkına varıyordu, güçsüz oyuncular güçlüler tarafından eziyete uğradıklarını söylüyordu. Garriot ise modern DVO'ların "oyuncu her zaman haklıdır" yaklaşımının tam aksi bir şekilde bu probleme güçsüzlerin çıkarına bir çözüm getirmedi. Onun getirdiği çözüm gerçekçiydi. Şehir içinde, gardiyanların gözetiminde korunaklıydınız, dışarıya çıktığınız zamansa tüm riskler size aitti. Ama tek sorun bu değildi, kendi kuralları olan bir dünyanın kendi ekonomik sistemi de olmak zorundaydı. Parasal problemleri çözmek zorundaydı Garriot ama bu arada vakit de geçiyordu. Gerçek dünyadaki para yavaş yavaş suyunu çekmeye başlamıştı. Her şeyin ne kadar yanlış gidebileceğinin bir göstergesi olarak Garriot'ın oynadığı Lord British karakteri bir bug nedeniyle, ölmemesi gerekirken öldürülüyordu. Garriot yavaş yavaş zorlanma belirtileri gösteriyordu artık. Oyun çıkmalıydı yoksa *Ultima 8*'in aldığı kötü eleştirilerin üstüne bir de Ultima Online fiyaskosunu yazacaktı tarih Origin'in isminin altına. Ama 1997'de, 25 Eylül'de, tarih bambaşka bir şey yazdı. *Meridian 59* 250 kişiyi aynı anda destekleyebiliyordu, oysa çıkışının altıncı ayında Ultima Online oynayan yüz bin oyuncu vardı. *Realm Online* sıra tabanlı, stratejik olmaktan uzak bir savaş sistemine sahipti, oysa Ultima'da hangi silahı hangi yetenek seviyesinde kullandığınızdan, hangi zırhı giydiğinize kadar bir sürü etken vardı galibi belirleyen. Ultima MUD'ları gerçek yapmıştı, görebiliyorduk, oynayabiliyorduk. Etkisi inanılmazdı. İnsanlar DVO diye bir şeyin farkına varmıştı çünkü ilk defa tür gerçekten "Devasa" idi. MUD'ları bilenler hayalleri gerçeğe dönmüş gibi hissediyorlardı, bilmeyenlerin ise hayal güçleri zorlanıyordu adeta. Yanında nefes alan, inisiyatif kullanan, konuşabileceğin bir adam, karşında bir başkası, her şey dinamik, her şey gerçek. Britannia gerçek, zombiler gerçek çünkü yanındaki adam sen şaka yaptığında gülüyor, onun hatasını sen kapatabiliyorsun. Düşmanın hata yapabiliyor, sendeleyebiliyor. Her şey gerçek. Ama maalesef, her gerçek ve güzel şey gibi uzun ömürlü olmaktan çok uzak…

Yanlış anlamayın, Ultima Online bu aya kadar hâlâ EA'in en düzgün çalışan DVO'suydu (bu aydan sonra da öyle olursa Mythic'in ayıbı). Aslında sorun da buradan kaynaklanıyordu, yani UO'nun başarısından. UO o kadar başarılı ve *Ultima 8-9* o kadar kepazeydi ki EA yöneticileri yeni bir karar almak zorunda kalmıştı. Origin sadece online oyunlar üretecekti. Geri kalan tüm



Ultima oyunları ve adı bilinmeyen projeler iptal edildi ve çabucak Origin'e *Harry Potter Online* ve *Privateer Online* adında iki oyun projesi verildi. Origin bunlar üzerinde çalışırken, Koster ve Garriot Ultima Online 2 projesini somutlaştırmaya başladı. Fakat EA, dediğim gibi, UO düzenli kâr yaptığı için yani çalışması gerektiği gibi çalıştığı için, UO2'yi iptal etti. UO2'nin UO ile rekabet edeceğini ve UO'nun kârını azaltacağını düşünüyorlardı. Ardından Origin'in tamamen UO'ya odaklanmasını sağlamak amacıyla EA Origin'in tüm elemanlarını *Potter Online* ve *Privateer Online*'dan aldı, iki projeyi de iptal etti ve hepsini UO üzerine çalışmaya gönderdi. Garriott ve Koster için bu yeterliydi, UO'nun beyni olan bu iki adam o an şirketi terk etti ve Koster yaratıcı yönetmen olarak *Star Wars Galaxies*'in başına giderken Garriot bir sene sonra Destination Games'i kurup *Tabula Rasa* üzerinde çalışmaya başlayacaktı. İki beyin gittikten sonra EA 200 elemanı işten çıkardı, işten çıkanların çoğu Garriot'la çalışmak için Destination'a gitti ve en sonunda 2004'te EA Origin'i feshettiğini açıkladı. UO hala devam ediyordu ancak Origin'in biyolojik saati durmuştu.

Bir efsane. Dediğim ve defalarca diyeceğim gibi dünyayı geri dönmez şekilde sarsan bir tane oyun varsa o Ultima Online'dır. 10 aydır onu nasıl onurlandırmadık bilmiyorum ama şimdi bunu yapmamız gerek. Teşekkürler Origin. Dünyayı sarstığın için, sarsılanın içinden yeni bir tür yarattığın için, hayal güçlerini zorladığın için. Teşekkürler.



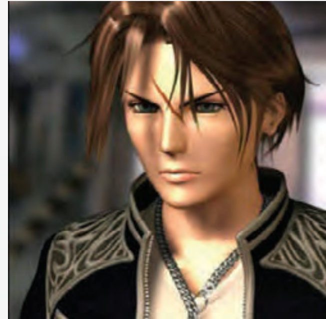
SQUALL LEONHART

ASLAN YÜREKLİ BİR FINAL'İST -VOLKAN TURAN

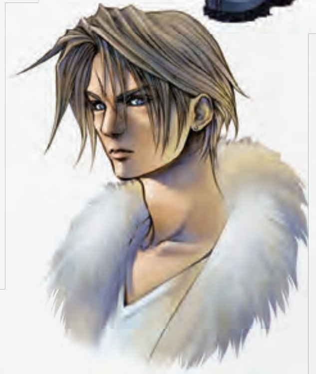
Bu ay biraz karizmatik takılıyoruz ve sadece Final Fantasy VIII'de değil, tüm FF oyunları içerisinde çok sağlam bir yeri olan Squall'a ayırıyoruz karakter köşemizi.

Squall aslında çok karmaşık bir altyapısı olan karakterlerden değil. FFVIII'nin karakter tasarımcısı Nomura'nın kaleminden çıkan Squall'ın ilk hali şimdikine pek benzemiyordu. Daha uzun saçlı, biraz daha efemine biriydi. Fakat yönetmen Yoshinori Kitase bu çizimden hoşlanmadı (kendisi Japon değil miydi acaba), daha sert hatlı, kısa saçlı ve erkeksi olmasını istedi. Nomura da çizgisini FF VII'nin Cloud Strife'ına yakınlaştırdı ve şu andaki Squall ortaya çıktı. Silah olarak kılıç kullanacaktı ama biraz daha farklı olmak adına, tabanca eklendi kılıca ve adı da Revolver oldu. Mavi gözler, kahverengi saçlar sayesinde yakışıklılık, Seifer'in burun üstüne attığı bir çizik sayesinde de sertlik vurgulanmış oldu. Gümüş takılarla da imaj tamamlanmış oldu.

Squall içi dışı bir diyebileceğimiz karakterlerden değildi. Fazla mimik kullanmayan, ne hissettiğini çaktırmayan, yer yer sığır karakteri çizen biri olarak oyunda yer aldı. Ekip çalışmasını asla sevmedi, "yalnız kurt" olmayı tercih ederdi... Tabii bu oyun süresince "hep böyle" oldu demek değil. Square, çok iyi senaryo taktikleriyle ve yan karakterlerle Squall'ın karakter gelişimini ve değişimini adım adım yansıttı oyuna, bizlerin tanıklık etmesini sağladı. Zaten de Squall'ı bu sayfaya taşıyan şey, geçirdiği değişimdir. Örneğin liderlik güdüleri, Rinoa'ya karşı hisleri, acıdan kaçmak için yapabilecekleri ve inandığı şeyler uğruna katlanabileceği fedakârlıklar... Bazı kısımları feci Hollywood kokuyordu ama "çevresiyle birlikte değişen, duyarlılaşan insan modeli" FFVIII'in diğer sürprizleriyle ve dövüş sahneleriyle süslendiğinde sıradan olmaktan çıktı ve 'kimilerine göre' FFVII'nin Sephiroth'undan iyi bir karakter olacak kadar özel bir kahraman oldu Squall.







Not: Kendisi daha sonra *Kingdom Hearts*'ta, *Chocobo Racing* ve *Street Special* oyunlarında da gözüktü ama biz onu asıl evindeki haliyle hatırlamayı seviyoruz.

Yaş: 17
Boy: 5' 8"
Doğum tarihi: 23 Ağustos
Silah: Gunblade
Limit break: Renzokuken

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

BU SEFER GERÇEKTEN DİZAZORLAR SAVAŞIYOR!

- Alooouu! Tuğbeeek! Evde misiin? Evdeysen biraz sana geliim mi, evde sadece salça ve ekmek var, ki hiç sevmem salçalı ekmeği...
- Alo? Sinancan, ben de yeni geldim eve, iki dakka yatıp dinlen...

ÇATKAPI!

- N'aber abi, Nurhan teyze sana ne bırakmış? Geçen gün teyzeler günü vardıymış sizde, kısır var mı kısır? Mücver?
- Yok abi birşey, ben de boş ekmek yiyorum bak çayla...
- E iyi bari geç bari de televizyon seyredelim...
- Ama...
- Ouuu, tüh be Darvindak bitmiş! Aaa, gel gel Dinazor Denver başlamış Tubik, gel onu seyredelim...
- Sinan...
- Ne saçma değil mi? Güneş gözlüklü, kaykaya binen dinazor mu olurmuş? Şuna bak. Tubek, sence Dinazor Denver mı döver, Fred Çakmaktaş'ın Dino'su mu döver? Hangisi döver?
- ...
- Bence en güzel Godzilla döver. Bir gün savaş çıksa yanıma Godzilla'yı alırım kesin... Ama dur ya Godzilla dinazor değilki radyaktif canavar...
- Sinan.
- Uu beybi, nasıl unuttum ya, kavgada yanına Curasik Park'tan Tireks'i alacaksın, bak bakalım o zaman Dino mu, Denver mı kalıyor piyasada. Ama ne sükse yaptı dinazorlar da ha şu ara, her taraf dinazor çizgi filmi, dinazor dergisi doldu. Geçen okuldayım, merak edip aldım bir dinazor dergisi, üç boyutlu dinazor resmi var diye aldıydım. Öğretmen gördü "bu ne?" diye aldı elimden. Çok kızdım!
- SİNAAAAAAAN!



- Ula n'oluyi?
- Sinan benim yeşil ve pullu herşeyden nefret ettiğimi bilmez misin? Ayrıca, yaş oldu 20, üniversiteye gidiyorsun, hala dinazor peşindesin... Çık git kardeşim evimden, yarın sahahın köründe Bina Bilgisi vizem var, ona çalışacam. Başlarım dinazoruna da sana da!
- Salçalı ekmek var mı sizde?

PART MAN, PART MACHINE, ALL GAME.

ROBOCOP™



See your local Data East distributor or contact Data East USA, Inc.
470 Needles Dr., San Jose, CA 95112
(408) 286-7080

LICENSED BY



En SevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

Bitti.

Yoktur diyemem,
elbette, bir sonbahar günü rüzgarda savrulmuş kuru bir yaprağın ya da kapı önünde salına salına uçan bir poşetin bir anlamı vardır ve bu anlamı ya da bundan anladıklarını anlatmaya çalışanlar olmuştur. Elbette iki çift göz birbirlerine daha önce başka hiçbir yere, hiçbir göze ve hiçbir şeye bakmadıkları gibi bakmış, altı milyar insan, Afrika, Kanada, Galler, Bask, İnegöl, Uzungöl, Yassıçayır, Hindistan, Tac Mahal, penguenler, günün çorbası, sıcak havlu, duş, lavaş, patatesli omlet, otomatik kilit, aşk, kibrit, ezgi, burcu, ben, arno, güneş orada yaratılmış, cennetin çiçekleri orada açmıştır..
Görmedim diyemem.
Kitaplar yazılmış, besteler yapılmış, öyküler anlatılmış, methiyeler düzülmüştür.
Ne zaman ki yağmur yağmıştır, bir yerlerde zehirli zehirsiz pek çok mantarlar çıkmış, küçük kayaların güneş görmeyen yanlarında orman rengi yosunlar sakin, loş, uyurken ya da bir yılan, toprak rengi yazın içinde kuma gömüp başını kıvrılmışken dingin, elbette bu taraflarda bir yerlerde de birileri bir notaya basmış, bir tele dokunmuş, bir ses vermiştir.
Duymadım diyemem..

Bu ayki "EnSevdiğiM.", ne bir sonbahar günü rüzgarda savrulmuş kuru bir yaprağa dair önemli anlamlar içerir ne de yanan kütüphanelerden ilk kurtarılacak'tır. Ancak elbette, yazmadım diyemem..
..
Zamanın birinde çok büyük bir ormanın çok uzak bir köşesinde kocaman bir göl ve bu gölün kenarında bulutlardan da öteye uzanan upuzun kuleleri olan kocaman beyaz bir saray varmış.
Bana sorarsanız, nedir diye, ormanla başlar şimdi. Dün de öyleydi. Aslında hep.. Orman, kocaman, göl içinde, derinlerinde.. Orman orman ağaçlar kocaman.. Çünkü çocukluğumun önemli bir bölümü ormanda geçti benim. Uyuyan yılanlar, büyük yaprakların altlarında bulduğum kaplumbağalarla..
Her yağmurdan sonra çok çok hızla her yerde beliren mantarlarla. Kırmızı beyaz benekli, kahverengi kocaman, minik, öyle böyle, bir sürü..
Ve bir gölün yanında. Kocaman olan, içinde balıklar, yosunlar. Sisler çöken gece, kurt sesleri ile. Ve leylekler.. Gelip geçerken üstümden, hatta bazen aralarında.. Ve hatta bir keresinde o kadar aralarında ki, çıplak ayakla yalnız, yağmur yağmış çimlerin üstünde, ormanın içinde bir açıklıkta, onlarcasıyla, ortalarında kendimle, çocuk, kocaman gözlerimle.

Bir zaman demişim ki;
"Kendimi bildim bileli olmasa da uzun bir süredir, yalnız yatağa girdiğimde kalp atışlarımı dinlerim."
Ve devam etmiş anlatmışım. Bir sürü şey.. sonra şöyle bitmiş sözlerim;

"..orada bir yerlerde benim gibi gerçek insanlar olduğunu ve bir gün kalp atışlarımı dinleyemeyeceğimi iyi bilirim. Sanırım bunun için özgürlüğüme düşkün, sevgi dolu, canayakın ve dürüst biri olduğumu söylerler. Damarlarımda bir gram nefret bulunmaz, bulunan da kalbime girdikten sonra tamamen yokolur; Kalbim nefreti, öfkeyi, kötülük ve sıkıntılarımı kırar, kimsenin göremeyeceği kadar küçük parçalara ayırır..

Kendimi bildim bileli olmasa da uzun bir süredir, yalnız yatağa girdiğimde kalp atışlarımı dinlerim.

Benim kalbim, pıt pıt pıt diye değil "Dum! Dum! Dum!" diye atar ve bu ses gökyüzünün altında, üstünde, içinde, evrenin herhangi bir yerinde, herhangi bir boyutta, herhangi bir zaman içinde, duyup duyabileceğim en güzel müziktir."

Orman canın kendisidir. Can öyle ayda ya da taşta olmayandır ama taş ormandaysa, altında, arkasında, biraz ötesinde, bir yerlerinde mutlaka hayat vardır, can olan canlı olan bir şeyler vardır.

Müzikle insan arasında biyolojik bir bağ vardır. Canlıdır. Eğer müziğinizle aranıza başka şeyler girerse, kalbinizle de aranıza girmiş olur. Eğer müziğiniz sizseniz, o müzik candır.

Hayatta olan pekçok şeyin insanlarla ilgisi vardır.

"Dum! Dum! Dum!"

Müziğinizi sizden çalmalarına izin vermeyin..

..



"Ben ordaydım
Erbabı yalnızları
Yutan kentler biliyorum.."

"Herkes inanılmaz derecede yakışıklı ve ya güzel olsaydı.. Medeniyet bu kadar ilerler miydi? Savaşlar olmasaydı veya? Savaşlara neden olan her ne varsa, olmasaydı insanda? Hırs bir misal.. Sahiplenme ihtiyacı, sahip olma dürtüsü..
Birbirini bu kadar kırar, aldatır mıydı kendini geçmişini geleceğini şimdi'yi, gerek olur, var mıydı? İnsanı insan yapan değil, insanın insan olduğu için sahip oldukları..
Sahip olduklarından bunlara sahip olmasaydı ve sahip olabilmek için olsaydı bütün bunlar, daha mı solunabilir olurduk içimize dışımıza? Tersten mi geldim, ne önemi var? MUDER kadar muder'im.
Güneş oldum ateşten geçtim ben yuva oldum uzun soğuk kışları ve karanlık geceleri kendimle yaktım ben. Işık oldum kırıldım, kucak oldum oturdum, kanat oldum gerildim, uçurum oldum uçtum ben.
Müzik oldum sustum, aşk oldum öldüm ben.
Benden *şimdi* her şey olur.
Ne olur? Benden şimdi her şey olsa ne olur, olmasa ne olur. Yüzümdeki boşluktan içimdeki karanlığa düşsen ne olur, kendini bulsan güneşimi söndüren ne olur, düşmesen ne, bilsen ne, bilmesen ne olur?"

"Eğer birileri İncil'i yazmamış olsaydı, İsa nerede olurdu?"

Ayakta durduğunuzda, ayaklarınızın altını hissedebiliyor musunuz? Biraz zor. Değil mi? Ellerininizi açtığınızda kocaman, ve kaldırdığınızda havaya, tüm dünyayı saran havayı parmaklarınızda hissedebilmek gibi. İçime çektiğim havaydın sen, nasıl geçtin? Çıplak da olsa o ayaklar, çimen mi beton mu halı mı ateş mi dağ mı deniz mi, zor. Hepsinin birden üzerinde olmak. Ayaklarınla yere basmak ve aslında nereye bastığını, nerede olduğunu, hissetmek.. Dünyanın bütün ormanlarını, aynı anda, toprağı, ne varsa, ayaklarının altında.

Üç şövalye, ayakta, zırhları içinde.. Dördüncüsü dizlerinin üstünde, elinde aytaşı. Gece, gökyüzü..

"Tyler bazen benim adıma konuşur.
Bunu kendime ben yaptım."

Elinizdeki kalemi bırakırsanız, düşer. Aynı güç ayağa kalktığınızda ayaklarınızı yerde tutan şeydir. Arabaya, otobüse, metroya bindiğinizde bindiğiniz taşıtı yolda, siz yatağınızda yatarken sizi



#07
Aytaşı

ve yastığınızı yatakla beraber uçmaktan koruyan.. Newton'un elması kadar Çorumlu Emine'nin Ali'nin armutunu da, o havayı hissettiği ellerinden bıraktığında yere düşmesini sağlayan şey.. Evrenin, ki ne sınırlarından haberimiz var, ne tam olarak ne olduğundan, ne uzaklığından ne yasalarından aslında, tam ve doğru olarak, en temel olaylarından biri. Cisimler birbirlerini çekerler. Aslında Ayşe'ye aşık Ali de (Çorumlu Emine'nin olmayan) Ayşe'yi kendine çekmektedir ama bu ne "sır"dır ne de başka bir şey. Hani şu, "her şey senin elinde"cilerin sırrı elbette burada bahsettiğim, o olmayan diye. Diyorlar ya, "sır sensin". Sen istersen her şeyi yapar, her şeyi değiştirebilirsin. 1 milyon dolarım nasıl oldu kitapları yazanlar gibi. "Ve sonra da bu kitabı yazdım ve o da ne, yıl sonu gelmeden yayınevim bana 1 milyon ödemişti"..
Kendin mi çekilirsin salayım mı güneşlerimi ete kemiğe bürünmüş gecenin üstüne?..
Yüzde yüz mutluluk, düşünce gücü, kendini bilmenin ve mutlu olmanın elli sekiz kolay ve hızlı yolu gibi. Çoğunun bakınca eşlerinden ayrılmışlar, intiharı denemişler, bir şeyler bir şeyler daha. Sen kendin ayakta duramazken, nasıl oluyor da elli sekiz yola sokuyorsun be adam beni.

Eğer bir Ferrari'yi yeterince hayal edebilirseniz, bir süre sonra kapınızda belirirmiş. Kusuruma bakmayın, o kadar kırmızı değil benim kafam. Ama biliyorum, çiçeğe güzel şeyler söylerseniz güzel açar, büyür serpilir, belki bir Serpil Ulutürk inceliğinde yürümez işler, o derece güzelleşemez ama sözlerin kuşkusuz, "mutlak" bir etkisi vardır. Kelimeler güçlüdür. Suya bile kötü şeyler söylerseniz acır, tadı bozulur. Güzel şeyler düşlemek istemek ve onlar için çaba göstermekse elbette asil bir durumdur ancak "herhalde" herkes sadece hayal ederek ve evrene istiyorum mesajı gönderip koltuğunun kenarını vites kolu yaparak Ferrari sahibi olamaz.

Düşmek ayıp, umut da günah değil.. Ama her şeyi nasıl "sen" yapacaksın? O kadar değil ki kontrol senin elinde. Ah elbette kötü şeyler düşünürsen, üzülürsen umudunu yitirirsen her şey daha zordur, daha "kötü" olur ve elbette ki inanç, istemek ve "yapmak" çok önemlidir.. Mücadele etmek gerek, güçlü olmak, kalkmak ayağa ne kadar düşülürse, düşürülürse. Ki, bu arada diyelim ki söyledikleri gibi her şey senin elinde. Evet, yapabilirsin. Ama "nasıl", ve ben belki bunu anlayabilecek kadar bile yeterli değilim. Anlayamıyorum. Bilenler yapacak ben yapamayacak mıyım?

Paramı geri istiyorum!

"Eğer evrenin çapı "1 Evren"se, evrenin sabit bir noktadan aynı uzaklık ve düzlemdeki noktalar kümesinin oluşturduğu kapalı eğrisi, yani çemberi, Pi'dir.

Eğer evren çemberi, Pi ise, evren sonsuzdur.
Pi'nin virgülden sonraki kısmı hiçbir şekilde kendini tekrar etmeden, sistemi ve nasıl devam ettiği çözülememiş bir biçimde sonsuza kadar devam eder. Pi de Evren de,
kendi kendini hiçbir biçimde tekrar etmeyen, iki aynı durum yaratmayan noktaların oluşturduğu parçalarla sonsuzluğa uzanır.

Eğer evren sonsuzsa;
her nokta,
evrenin merkezidir."

Nasrettin Hoca'nın eşeğine sorarak değil de biraz daha bilimsel düşünerek ulaşılmış bu sonuçla da görülüyor ki "işte burası" evrenin merkezi. ee şimdi?

Anlamadım ki.. Sonsuz da ne demek? Çorumlu Emine'nin Ali'yim ben, bana elmayla anlat, armutla betimle mümkünse. Kimse daha sonraki adımı sormayacak mı? Şaşırıp kaldığımızla kalacak mıyız? Yetiyor mu o şaşkınlığın, o yeni bir şeyler öğrenmenin ve bununla şimdi hayata ve insanlara tüm ne varsa, ne dahilse içine her türlü algının tamamen değişebilecek olmasının özgürlüğü?

İnsanlar uzak düşüyorlar. Okumaya gidiyorlar, şartlar kendi ülkelerinde daha iyi değil diye, belki sevgilileri ile yolda öpüşemiyorlar diye, belki iş bulamayacakları için, belki en yakın arkadaşları bir maganda kurşununa kurban gitti diye, belki saçma sapan bir trafik canavarı ailesinden birinin kaybına neden oldu ve daha onbinlerce farklı sebepten "gidiyorlar". Uzak düşüyorlar. Belki istedikleri müziği yapamadıkları ve asla yapamayacakları için, belki müzik bile yapamayacak, kendi imkanlarıyla bir şeyler yapsalar bile onları anlayabilecek "bilebilecek" insanlara ulaşamayacak diye gidiyorlar. Ayrı düşüyorlar. İnsanlar kaza yapıyorlar, başka birinin kazasına kurban gidiyorlar, hastalanıyorlar. Çaresiz durumlarda kalıyorlar. Doğa bazen, üstüne geliyor insanın, bir sürü felaketiyle. Zaman işliyor. Bugünün fotoğrafı ne ruhu, ne canı, ne sırrı, ne bütün bu konuşmaları ne geçmişi ne geleceği çekebiliyor. Sığıp sığdırabileceği hareketsiz cansız bir kare. İçinde ne olursa. İnsanların hatırlarında kalacakları ve bizler ancak hatırladığımız gibi bilebiliriz olanları. Sonra.. Sonrası daha ilginç, çünkü iki resim arasındaki yedi farktan en bariz olanı, bir sonrakinin "sonra" olacak olması ve bir öncekine asla ama asla hiçbir şekilde dönülemeyecek olması.

Belki de bu yüzden "bitti" diye başlamıyor anlatılan hiçbir şey ve işte başlıyoruz diye bitmiyor. Bunu kırabilecek bir şey olsaydı, eminim onların çakma sırlarından daha gerçekçi bir şey olurdu. Ve ben de orada olmak isterdim.

Ne de olsa ormanı gördüm ben, oradaydım. Ve insanları. Tüm çıplaklıklarıyla.. ve gördüklerime rağmen, müziğimle benim aramdaki her şeye, herkese, onların hayatlarına güzel şeyler sokan biriyim ben. "Çok güzel şeyler. insanlara anlamlı şeyler sunan biri. Lütfen iyi bakın bana. Çünkü sınırlıyım zaman içinde. Çünkü benim elimde değil, ve sizin de, daha ne kadar daha gerçekleyebileceğim kendimi, burada veya evrenin herhangi bir yerinde.
ve yavaş yavaş sindire sindire yiyin beni. Tadımı ala ala. Güzel sürprizler yapan. Hayal ettiren.. bazen hayal bile edemeyecekleri kadar farklı, hoş şeyler sunan biriyim ben.
Hayatları değiştiren..

Benim mücadelem büyük bir mücadele. Benim savaşım, her şeyle. Ölümle bile,
sadece kalmakla değil hayatta, olmakla burada. Kaybımla eksiğimle, olamadığımla, geri getiremediğimle, benden büyüğümle. Hepsiyle. Sevgiyle.. hiç çok sevdiğiniz birini kaybedip eksik kalmadıysanız bunu size anlatmam çok zor. Bunu anlamam da.. bunun anlatılması da. Yalnızım ben kendimle. Yalnız değilim ben, mümkün olmayanla.

Yine yapacağım. Daha önce de yaptım. Hayatınıza, hiç bilmediğiniz, hayal bile edemeyeceğiniz güzel şeyler sokacağım.
Altı kez "EnSevdiğiM." yazdım, dört aydır yoktum, olamadım burada.

Hep iyi, başarılı, mutlu, hatta sağlıklı olamayacağım. Hatta bir gün yine, burada bile. Biliyorum. Bildim ben. Oradaydım, döndüm ben. Kaybetsem. Başarısız olsam. Yapamasam da, olacak, bileceğim, ben. Olduğunu göreceğim. Farkındayım, nasıl ki şu an, olmayanı olmayanla olduruyorsam, bunu, olmadığımda yine yapacağım. Adım sen olacak, kendimi hatırlayıp, beni benden çok daha iyi bileceğim. Kalkıp devam edeceğim..

Çocukken "şahit olduğum" bir efsane vardı. Üç şövalye, ayakta, zırhları içinde.. Dördüncüsü dizlerinin üstünde, elinde aytaşı. Gece, gökyüzü.. Olanların hepsini hatırlamıyorum. Ormanın içinde.. Yağmur yağmış, zehirli zehirsiz pek çok mantarlar çıkmış, küçük kayaların güneş görmeyen yanlarında orman rengi yosunlar sakin, loş, uyurken ve de bir yılan, toprak rengi yazın içinde kuma gömüp başını kıvrılmışken dingin.. duyduğum sesiydi kalbimin. "Dum Dum Dum".. bütün bunlar.. Ne kadar dum'sa o kadar vardım, bendim, her şeydim.

Anlatacağımı söylemiştim kendi kendime, unutmayacağımı hiç, neler olduğunu, neler gördüğümü çocuk gözlerimle, baktığımda ormana.. Anlatacaktım. Hep anlattım. Ormanın kendisini, canı, tüm olanları, insanları, ayı, taşını, aytaşını.. ve bitti diyecektim başlarken, olmayanı olmayanla oldururken, durup susup gülümserken.. Anlatacağım. Bunun, ne bir sonbahar günü rüzgarda savrulmuş kuru bir yaprağa dair önemli anlamlar içerecek ne de yanan kütüphanelerden ilk kurtarılacak olacağını söyleyeceğim gülümseyerek ve her şeyi olduğu gibi anlatacağım.

İşte başlıyoruz.

MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

www.ensevdigim.tv adresinden önceki EnSevdigiM.leri takip edebilirsiniz.

Oyungezer

SAYI: 12 - 2008 / 10

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Giray Özil, gozil@ea.com
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Burak Kılıç, Emrecan Çakır, Hakan Yasin Sezgin

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanı
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Web Tasarım
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Reklam sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5 Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 29 Eylül 2008

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi – 11

Pilotun hemen arkasında beyaz kıyafetli, sarı saçlı, sarı atkılı, ince ve çok narin bir çocuk duruyordu. Yaşını tahmin etmeye imkân yoktu, üzerindeki kırılganlık zamandan bağımsızdı adeta. "Bana bir keçi resmi çizin lütfen." diye tekrarladı isteğini çocuk, pilot ne olduğunu anlamadan ama çocuğu başından savmak için bir şeyler karaladı kâğıda. "Keçi değil" dedi Ramon kendi kendine, "keçi de nereden çıktı?". "Keçilerin boynuzları çok acıtır!" diye bağırdı avazı çıktığı kadar. Kafasını çevirirken pilota eşlik etme sırası çocuğa gelmişti şimdi.

DEAD SPACE







KARANLIKTA BİR ŞEYLER KIPIRDIYOR

OYUNGEZER'İN GELECEK SAYISINDA

EKİM'DE 1. YAŞIMIZI KUTLUYORUZ!
HANİ PASTA?

Geçen sayının ayıpları

1- Wrath of the Lich King yarışmasının son katılım tarihini 18 Temmuz olarak yazmışız. Tamam, beta key'leri paylaşmak istemiyor olabiliriz ama bu kadar da belli edilmez ki canım… Doğrusu 18 Eylül olacaktı.

2- Dergi boyunca sayılamayacak kadar çok yazım hatası yapmışız. Öyle çokmuş ki, bu hatalı yazılmış sözcükleri birleştirince Duke Nukem Forever'ın altı sayfalık gizli incelemesi çıkıyormuş ortaya.

3- Yazarımız Ali Sezgin'in ismini yanlış yazma lanetinden hâlâ kurtulamamışız. Sezgin mi dedim? Sönmez diyecektim…